NeoTOKYO 41

EXCLUSIVO Guia de Sobrevivência para se divertir nos eventos

NeoTOKYO

A SUA REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

NARUTO

Grandes Segredos Revelados!

SNEAK'09

BLEACH

O Diário de um Shinigami

KAMICHU! Uma Deusa e sua vida escolar

KING OF WOLVES Mangá do criador de Berserk

- Double Arts
- Kamen Rider Kuuga
- Nekomajin
- Twin Spica
- Dublagem
- Cosplay

Editora Escala

NÚMERO 41 - PREÇO R$ 5,90
ISSN 1809-1784

NeoTOKYO

mercado editorial

Editor: Junior Mendes Fonseca **Projeto Gráfico:** Usina de Artes / Ed Peixoto **Coordenadora de Produção:** Amaruk Seta

Atenção: Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos e/ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.

Número 41, ISSN 1809-1784

Editora escala
www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde, CEP 02518-000, São Paulo (SP), Brasil Tel.: +55 (11) 3855-2100 Fax: +55 (11) 3951-7313 Caixa Postal: 16.381, CEP 02599-970, São Paulo, SP, Brasil

EDITORIAL - Diretor: Sandro Aloísio **Pré-impressão:**Cíntia Karina dos Reis **Produção:** Fernanda de Macedo Alves Guedes e Rosana Ascenção **Revisão:**Bruna Baldini de Miranda

PUBLICIDADE publicidade@escala.com.br - Paulo Sérgio de Moraes, Jussara Santos de Sousa e Adriana Siqueira Leal (tráfego) Fax: +55 (11) 3855-2132

COMUNICAÇÃO: Patricia Filgueira **Assessora de imprensa:** Júlia Furquim

VENDAS DE REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 3855-1000 sacweb@escala.com.br

ATACADO – REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 4446-7060 atacado@escala.com.br

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: +55 (11) 3855-1000 Fax: +55 (11) 3857-9643
atendimento@escala.com.br

DISTRIBUIÇÃO NACIONAL COORDENADA PELA PRÓPRIA EDITORA.

Filiada à ANER
www.aner.org.br

RESPONSABILIDADE COM O MEIO AMBIENTE
A revista Neo Tokyo é impressa com emissão zero de poluentes.
OCEANO
IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Oceano Indústria Gráfica Ltda.
Nós temos uma ótima impressão do futuro

Atendendo a pedidos...

Nesta Neo Tokyo temos muitas matérias que estavam sendo pedidas por nossos leitores faz um bom tempo, mas antes, quero salientar a importância da opinião de vocês para o andamento da NT. Graças às cartas, emails e mensagens em nossa comunidade oficial do Orkut, é possível saber o que vocês querem ver nas páginas da NT. Por isso, continuem entrando em contato, enviando desenhos e fanfics!

Sobre esta NT, uma matéria muito bacana que ganhará continuações diversas, trata-se de um Guia de Sobrevivência, onde damos dicas para sair sem "arranhões" de diversos acontecimentos. Para começar, as dicas são para participar dos eventos de animês. Temos ainda mais duas matérias que ganharão novas versões, uma delas é o diário de personagens famosos, começando com o Ichigo, da série Bleach, a outra trata-se de uma matéria que junta diversas curiosidades e dúvidas de séries famosas, o tema desta vez é Naruto, todos irão adorar!

E mais: Twin Spicca, o fantástico animê Kamichu!, entrevistas, resenhas, as seções fixas que o pessoal adora tratando de diversos aspectos do universo do entretenimento oriental, cursos de desenho e de japonês, além de outras coisas!

Até a próxima!

Junior Mendes Fonseca
Editor Responsável
junior@animepro.com.br

>> IMPERDÍVEL!

OS SUCESSOS DA JUMP!
Desde sua criação, a Shonen Jump publicou dezenas de mangás que se tornariam sucesso mundo afora. Confira alguns dos mais famosos! **NT 40!**

SUZUMIYA HARUHI
Mais do que um animê nonsense, Suzumiya Haruhi é uma série muito premiada no Japão, com fãs ardorosos pelo mundo, e possui alicerces muito mais profundos do que se imagina. Na **NT 40**!

FALE COM A NT!

POR CARTA
Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

POR E-MAIL
neo@animepro.com.br

Atenção!
►**Desenhistas** e **Fanzineiros**: Saibam mais detalhes na seção "Fan Gallery" e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da **Neo Tokyo**.

NA INTERNET

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

"Transportai um punhado de terra todos os dias e fareis uma montanha." Confúcio

Atendimento ao leitor

Para informações, sugestões, elogios ou reclamações, o atendimento ao leitor esta disponível de segunda a sexta-feira, das 8h às 19h.
Telefone: (11) 3855-1000
E-mail: atendimento@escala.com.br

Edições Anteriores

Adquira as edições anteriores de qualquer revista ou publicação da Escala (sujeito à disponibilidade de estoque). Telefone: (11) 3855-1000
Site: www.escala.com.br

Assinaturas

Assine as revistas da Editora Escala e receba os exemplares com toda comodidade, em seu endereço.
Telefone: (11) 3855-1000
E-mail: assinatura@escala.com.br
Site: www.assineescala.com.br
(consulte os títulos disponíveis)

Trabalhe na Escala

Preencha o formulário no site:
www.escala.com.br/cv.asp

Editora escala
Presente em sua vida

NeoTOKYO

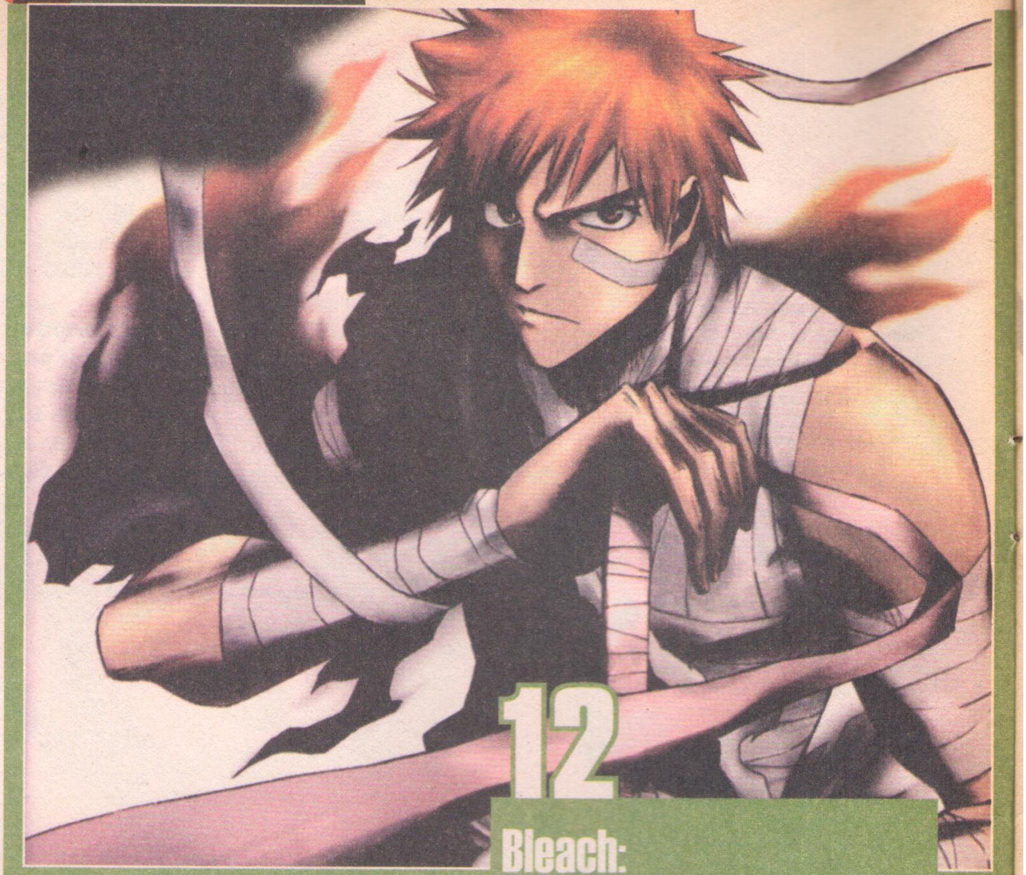
Fale com a redação

Contato direto com a redação da revista para que você nos envie sugestões e comentários.
Telefone: (11) 3951-5029
Endereço:
R. Antonio Vera Cruz, 454
Casa Verde – Cep: 02555-010
São Paulo - SP
E-mail:
estudio@operagraphica.com.br

Para anunciar

Telefone: (11) 3855-2116
E-mail: publicidade@escala.com.br

índice >>>>>>



12
Bleach: O Diário de um Herói
Kurosaki Ichigo, 15 anos, Shinigami.

22 - Review Mangá
Double Arts

24 - Review Mangá
Nekomajin

26 - Kamichu!
Sem sobras de dúvida o animê escolhido para a matéria desse mês é totalmente desconhecido por essas bandas. E não se deve ao fato da série ser ruim, mas sim por pertencer a um gênero que não faz grande sucesso no Brasil, o slice of life.

36 - ENTREVISTA: Flávio Dias

40 - Twin Spica

42 - Naruto
Qual a resposta?

46 - Guia de Sobrevivência Neo Tokyo
Como sobreviver a um evento de animê

54 - King of Wolves - Ação ao extremo!
O mangá feito em parceria entre o criador de Hokuto no Ken e o criador de Berserk!

46 - Guia de Sobrevivência Neo Tokyo
Como sobreviver a um evento de animê

06 – Caixa Postal
08 – Fan Gallery
10 – Mural
60 – Coleção
61 – Model Sheet
62 – Curiosidades
64 – Ensino Básico NT
66 – Mural
67 – Play (Letra)
68 – Play
70 – Live Action
72 – Cosplay
76 – Fanfic/Conto
78 – SHOP
80 – Nippon
82 – Ronins

Review: *As matérias com o "selo" Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.*

www. Anime Pró .com.br

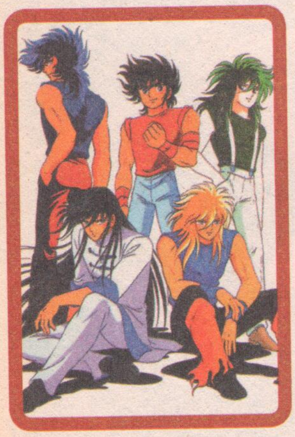
Anime Pró *Insider*

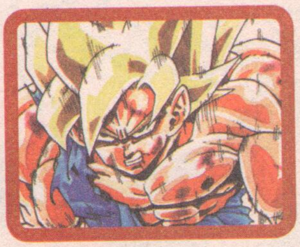
A GALERA responde

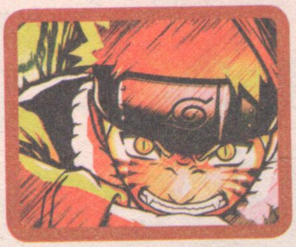
O portal Anime Pró e a revista Neo Tokyo realizou uma enquete no site onde foi perguntado qual foi a série que mais revolucionou a exibição de animês no Brasil. Confira o resultado da enquete:

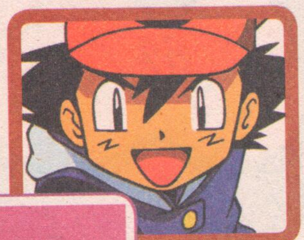
Qual a série que mais revolucionou a exibição dos animês no Brasil?

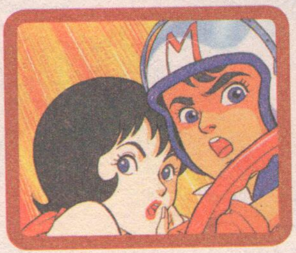
Speed Racer (década de 70):	**318 votos**	**(5.68%)**
Cavaleiros do Zodíaco (1994):	**1962 votos**	**(35.07%)**
Pokémon (1999):	**666 votos**	**(11.90%)**
Dragon Ball Z (1999):	**1873 votos**	**(33.48%)**
Naruto (2007):	**776 votos**	**(13.87%)**
Total: 5595 votos		











Como dá pra ver, nossos leitores acreditam que a revolução veio com a exibição de Cavaleiros do Zodíaco na saudosa Rede Manchete. Em segundo lugar foi com a exibição de Dragon Ball Z na Band/Globo/Cartoon, seguida pela exibição de Naruto no Cartoon e pela exibição de Pokémon pela Record. Em último, mas não menos importante, Speed Racer ainda tem seus fãs fiéis da exibição na Tupi, na década de 70.

AP no Orkut!

Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:

www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

CAR AND DRIVER
MINI COOPER & SMART FORTWO
AS RUAS DA CIDADE ESTÃO MAIS DIVERTIDAS
CAR AND DRIVER
17
Fusion V6
Mais barato
Mais carro

A emoção de dirigir todos os carros do mundo

Só a CAR AND DRIVER conta com acesso irrestrito a uma rede mundial de informações que cobre Estados Unidos, Europa, Ásia e América Latina, além, é claro, de todas as novidades aqui do Brasil.

NAS BANCAS
pelo www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

Editora Escala

Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também têm seu espaço garantido.

Atenção: a redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo de cartas e e-mails por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise-nos na própria mensagem.

Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br

QUERO SER DESENHISTA!

Oi galera da Neo Tokyo, tá tudo certo com vocês? Gostaria de dizer que acompanho a revista desde o começo e que simplesmente adoro a NT, não deixo de ler nenhuma seção ou matéria e que adoro quando vocês fazem textos mais técnicos, analisando a arte e às vezes dando dicas para desenhistas. Por isso, queria saber se vocês analisariam um roteiro meu, e se podem fazer matérias mais voltadas para quem pretende ser, um dia, um grande mangaká!

Luciano Freitas – Rio de Janeiro/RJ

Fala, Luciano, tudo bem? Sempre ficamos contentes ao ler que leitores que acompanham a NT desde o início, continuam ao nosso lado, já são dezenas de edições e a cada NT nova nossa vontade de melhorar vai aumentando. Sempre tentamos dar suporte para aqueles que desejam se tornar profissionais da área de animês e mangás. Pode ficar tranquilo que faremos matérias bem bacanas, com dicas para você e muitos outros leitores que querem virar mangakás. De início, nossas dicas são que pratique bastante, leia os mais variados estilos (incluindo quadrinhos de outros países) e tente criar algo seu, sem se basear muito em obras conhecidas, um bom mangá não é só um traço bonito, o grande segredo está no roteiro!

EVANGELION

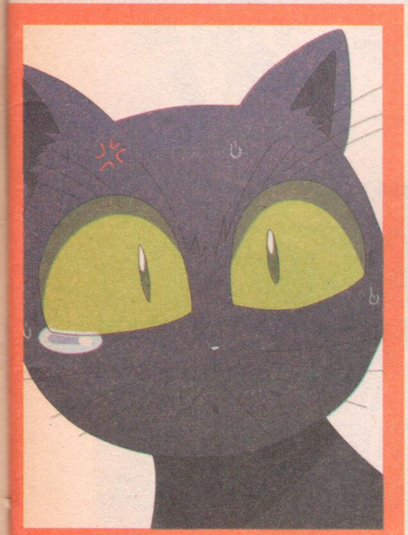
Oi pessoal, quero dizer que estou adorando a NT, mesmo com uma certa dificuldade para encontrá-la nas bancas, há uns meses. De qualquer forma, queria pedir uma matéria bem legal sobre o animê que amo de paixão: Evangelion. Vocês irão atender ao meu pedido, né?

Juliana Alemida – Belo Horizonte/MG

Oi Juliana, tudo bem? Temos uma ótima notícia para você, pois no próximo número da Neo Tokyo traremos uma matéria bem especial sobre sua série preferida. Agora, sobre a dificuldade de encontrar a NT nas bancas, conforme já explicamos em outras oportunidades, a editora Escala mudou seu esquema de distribuição, então, por isso, há algumas dificuldades que são normais, diante do volume de revistas que a Escala publica e distribui. Mas é só ficar de olho na sua banca favorita e deixar o jornaleiro avisado sobre seu interesse na NT.

BLEACH

Queria dizer que gosto muito da NT, mas não entendo porque Naruto ganha mais espaço que Bleach em todas as edições, em minha opinião (e também de muita gente que eu conheço), Bleach é muito mais legal e bem



feito que a série do ninja loiro. Será que vocês podiam aumentar o espaço dado ao Ichigo e sua turma?

Tamires Mendes de Souza – Campinas/SP

Oi Tamires, antes de qualquer coisa, é importante dizer que aqui na NT não há favoritismo ou preferência para nenhuma série, a questão é que, assim como o que aconteceu com Cavaleiros do Zodíaco, Dragon Ball Z e outros animês, Naruto virou uma mania no Brasil e é natural ganhar mais espaço em resposta ao número de pedidos que recebemos aqui na redação. Ambas as séries são ótimas e possuem características e qualidades únicas, não dá para ficar comparando. Bleach ganhará grande espaço aqui na NT e assim que a série estrear também na rede aberta, temos certeza que sua popularidade aumentará bastante junto ao público que não tem acesso aos canais por assinatura.

COSPLAY

Adoro fazer cosplay, mas até o momento não tive muitas oportunidades. Estou cheio de dúvidas quanto à forma de criar minha fantasia, como se portar numa apresentação e outras coisinhas. Queria pedir uma matéria especial sobre cosplay, dando dicas para as pessoas que estão começando agora a fazer esse hobby tão legal. Ah, sim, vocês poderiam aumentar o espaço dado às fotos dos leitores de cosplay né?

Beatriz da Silva – Por email

Olá Beatriz, tudo bem? A seção de cosplay é muito importante e querida para NT, é uma das seções que estão presentes na revista desde sua primeira edição. Devido a esse grande período, sempre estamos tocando em velhos assuntos, dando dicas e reciclando conteúdo pertinente a novos leitores, ou seja, pode acreditar que vamos trazer dicas básicas sobre cosplay, viu? Em relação às fotos, sempre trazemos uma galeria com muitas imagens, espero que goste e continue acompanhando a NT, tá legal?

No Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

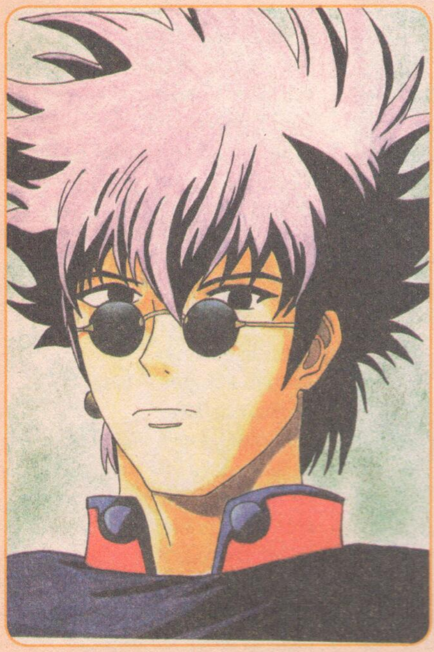
ANIMAX

Queria agradecer à NT pelas ótimas matérias! Sou leitor faz pouco tempo, comecei a comprar a revista no começo do ano! E queria pedir uma matéria especial sobre o canal Animax. Vocês poderiam, além de falar da história do canal, entrevistar os responsáveis por ele e fazer um guia de todas as séries que são exibidas no canal, além é claro, de avisar quais serão as futuras estréias.

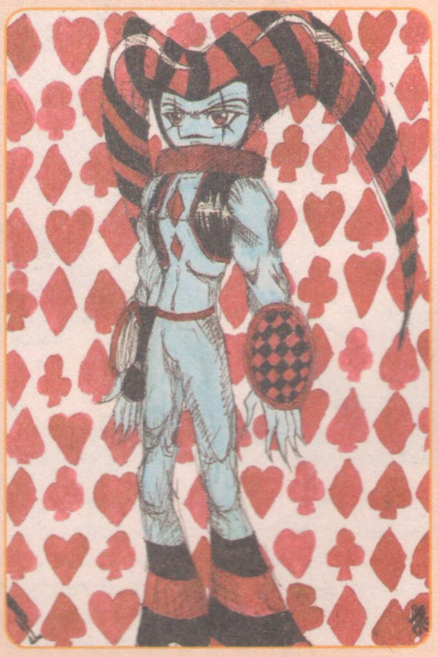
Renato Campos – Belo Horizonte/MG

Olá Renato, esperamos que a partir de agora você vire um leitor regular da Neo Tokyo e caso interesse, você pode achar todas as edições anteriores no site da editora Escala www.escala.com.br). Um guia sobre o Animax, trazendo resumos de todas as séries, curiosidades, entrevistas e, claro, uma prévia do que está chegando nos próximos meses já está na nossa pauta, será algo muito bacana. Então, é só aguardar, como temos muito pedidos, temos de ir com calma para poder atender a todos os leitores.

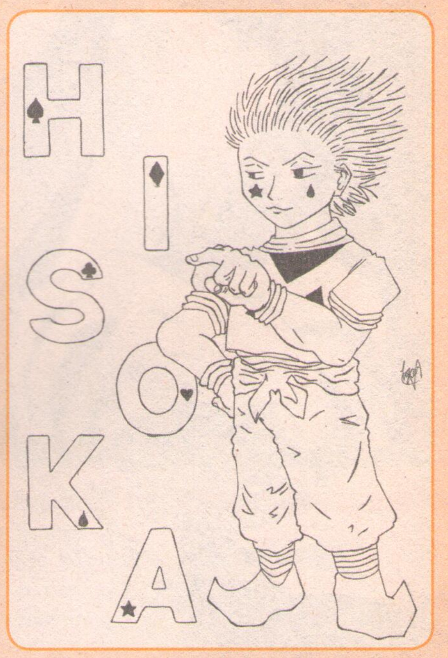
Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .



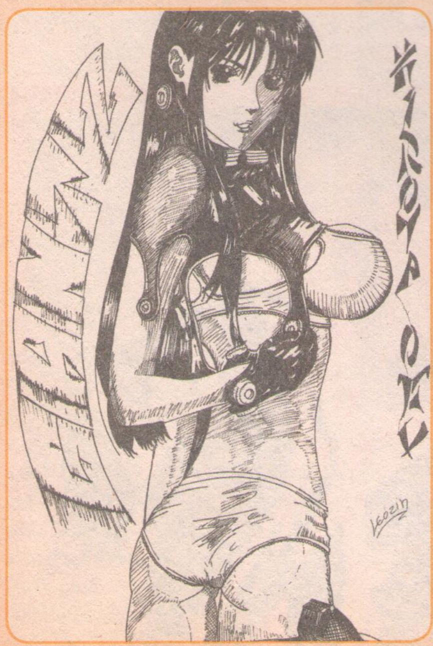
Gabi Kenobi



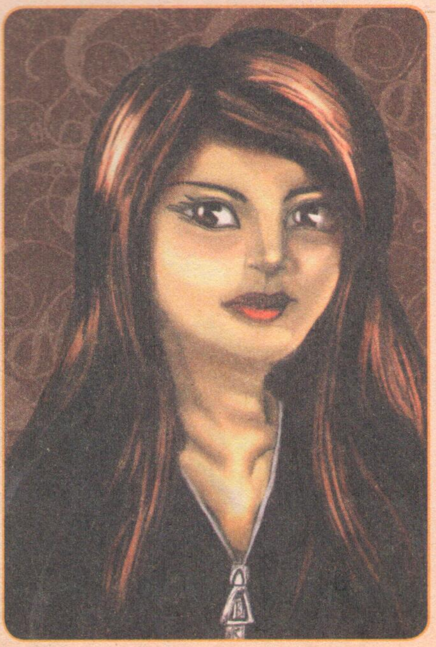
Heloisa S. Flores



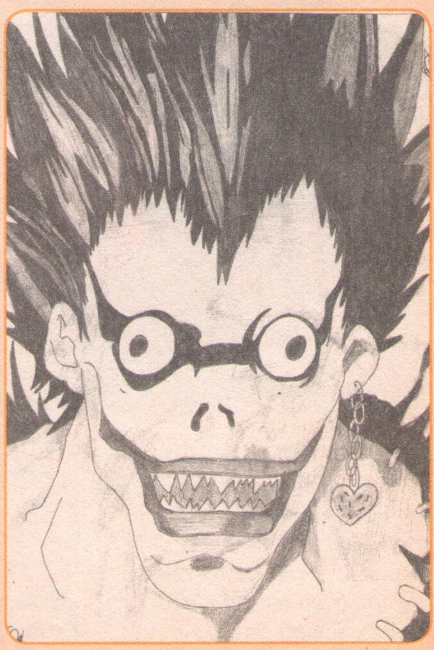
Igor Azevedo



Leo Bernardes

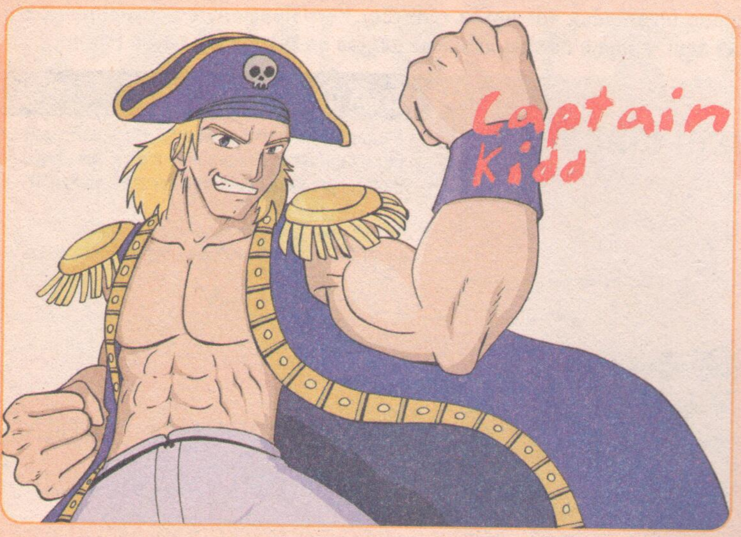


Lucas Fernandes Vieira

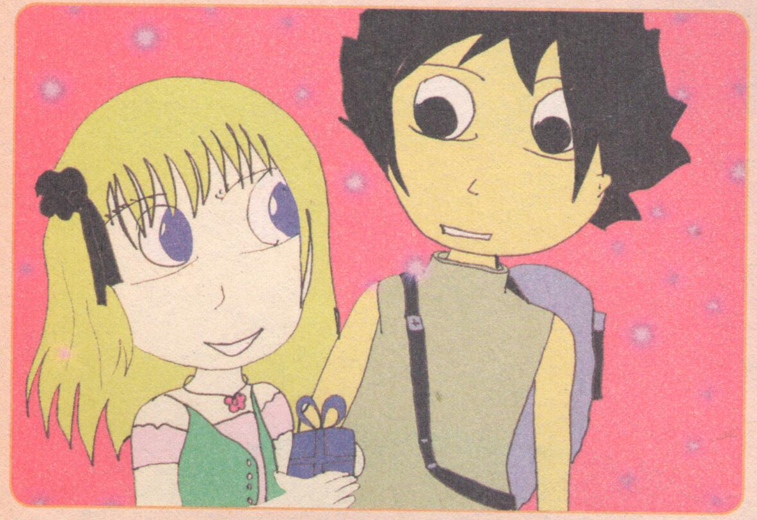


Raissa Martins Idalgo e Silva

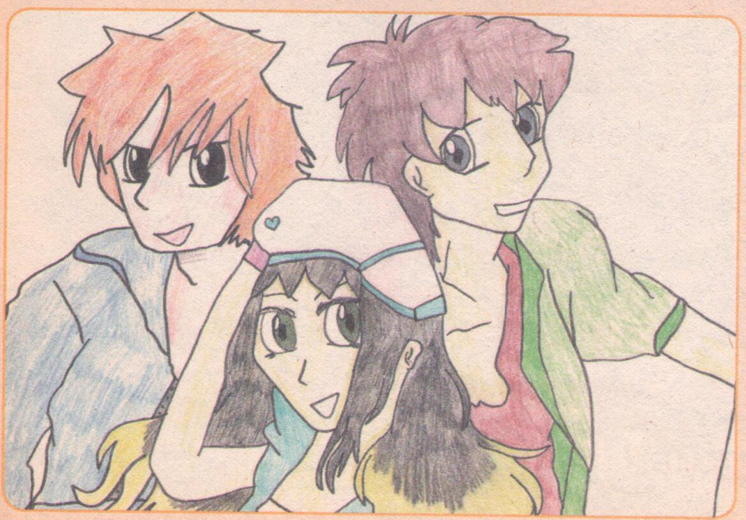
Fan


Captain Kidd

■ Clayton Tavares de Alencar



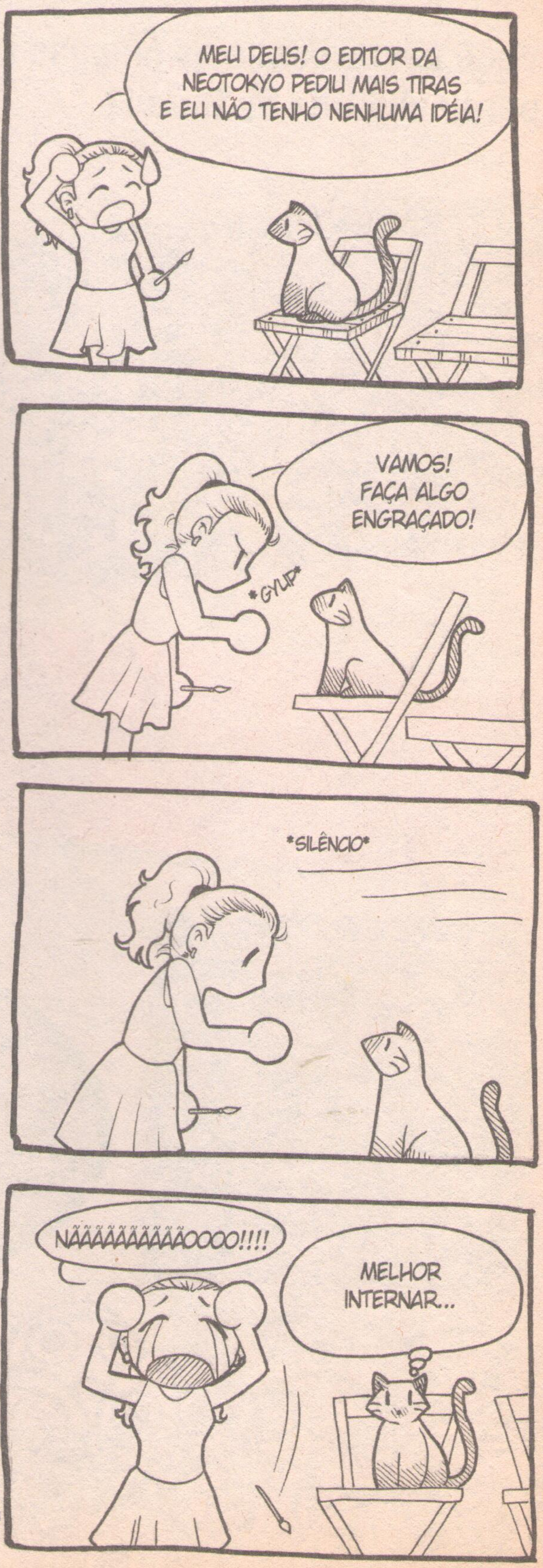
■ Marianna Angelo de Araújo



■ Marianna Angelo de Araújo

KELLY
EM
"BLOQUEIO CRIATIVO"

BY GISELA PIZZATTO


MEU DEUS! O EDITOR DA NEOTOKYO PEDIU MAIS TIRAS E EU NÃO TENHO NENHUMA IDÉIA!
VAMOS! FAÇA ALGO ENGRAÇADO!
GYUP
SILÊNCIO
NÃÃÃÃÃÃÃÃÃÃÃOOOO!!!!
MELHOR INTERNAR...
GPIZZATTO...08

Este espaço é para você expor suas idéias, respondendo a temas levantados por nossa redação. Participe, envie sua opinião para animepro@uol.com.br e caso não concorde com as opiniões dadas aqui, opine e discuta na nossa página no Orkut e em nosso Fórum.

TEMA DA PRÓXIMA EDIÇÃO:

A adaptação de livros da literatura universal para o universo dos mangás é uma nova tendência que será praticada também no Brasil?

>> FÓRUM: www.animepro.com.br/fo
ORKUT: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

Você gostaria que os mangás fossem lançados para celulares no Brasil?

SERIA INTERESSANTE SIM, mas não gostaria que essa forma de lançamento barrasse a forma tradicional. Acho que compraria tanto uma versão digital, para ler a qualquer momento, como a versão impressa. Gosto de tocar no produto, sentir o cheiro da revista, usar como base para desenhar, enfim, acho muito importante manter o formato tradicional. Veja o que aconteceu com as fotografias desde a era digital, hoje é difícil ter a versão impressa da foto o que acaba fazendo com que percamos ótimas recordações no futuro. Diferente dos meus pais, eu quase não tenho fotografias de fatos importantes, está tudo em CDs, que acabam ficando num canto, não dá pra ficar pegando CDs e mais CDs para ver no computador, é diferente, e acho que com os mangás seria a mesma coisa, você leria no celular e depois abandonaria.

Luciamara F. Souza

NÃO. NÃO COMPRARIA CONTEÚDO DESSE TIPO PARA VISUALIZAÇÃO NO MEU CELULAR. ALÉM DO MAIS, PROVAVELMENTE SERIA MUITO CARO.

Edson Britto

JÁ ACHO ler mangá no computador um saco, imagine ler mangás na telinha do celular. Seria horrível. Tomara que essa ideia não vingue por aqui. Coisa de maluco, só japonês viciado mesmo pra gostar disso, hehe.

Nayara Ferreira Fonseca

ACHO que seria muito bacana. No Japão isso já é mais que normal e só aqui que as coisas bacanas demoram a sair. Como sou viciado em mangás teria um aparelho exclusivo para leitura, seria o máximo. Adoro a ideia de levar as coisas que tanto amo para qualquer lugar e a qualquer momento.

Luiz Danilo Silva

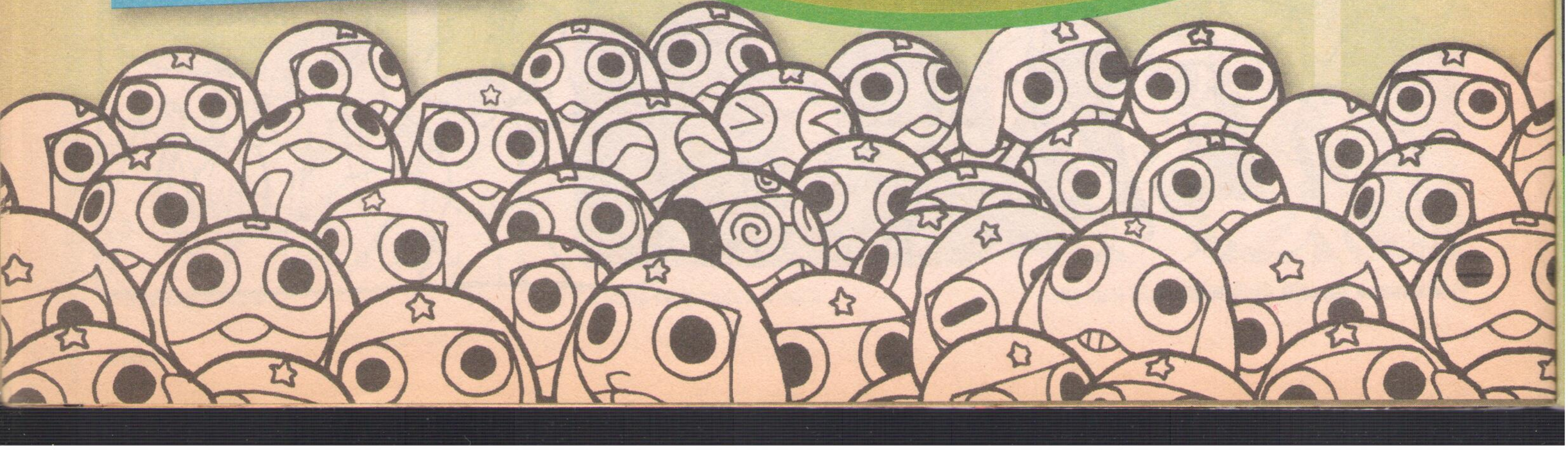
ACHO QUE SERIA MAIS UMA FORMA DE DIFUNDIR O MANGÁ NO BRASIL. MAS TENHO MINHAS DÚVIDAS SE DARIA CERTO. EU PELO MENOS COMPRARIA PRA VER COMO É, MAS GOSTARIA DE PODER COMPRAR A VERSÃO IMPRESSA, CASO GOSTASSE DO MATERIAL.

Ed Carlos Rodrigues

NÃO VAI DAR CERTO.

O brasileiro, apesar de adorar celular, ainda prefere ver livros e quadrinhos em versão impressa. Há certo receio quanto às novas tecnologias. Às editoras talvez fosse interessante investir nesse mercado, mas não como uma opção para substituir a versão tradicional.

Rodrigo Marques



Conhecimento é
o que faz a diferença

Leia GEO. Já nas bancas!

GEO, a mais importante revista de ciências, ecologia, arqueologia, expedição, geografia e história, chegou ao Brasil. Publicada em 20 países, ganha agora uma edição brasileira, a primeira das Américas. São mais de 30 anos de tradição em jornalismo de qualidade, pesquisas, expedições, fotos premiadas, compromisso com a informação, a vida e a sustentabilidade do planeta.

Revista GEO, um novo e fascinante mundo de conhecimento, agora no Brasil.

Publicada em: **Alemanha • Áustria • Bulgária • Croácia • Eslováquia • Espanha • Estônia • Finlândia • França • Grécia • Hungria • Índia • Itália • Letônia • Lituânia • República Tcheca • Romênia • Rússia • Suiça • Turquia**

EDITORA ESCALA

Confira também: edições anteriores, coleções e mais de 3.500 outros produtos pelo **www.escala.com.br** ou **(11) 3855 1000.**

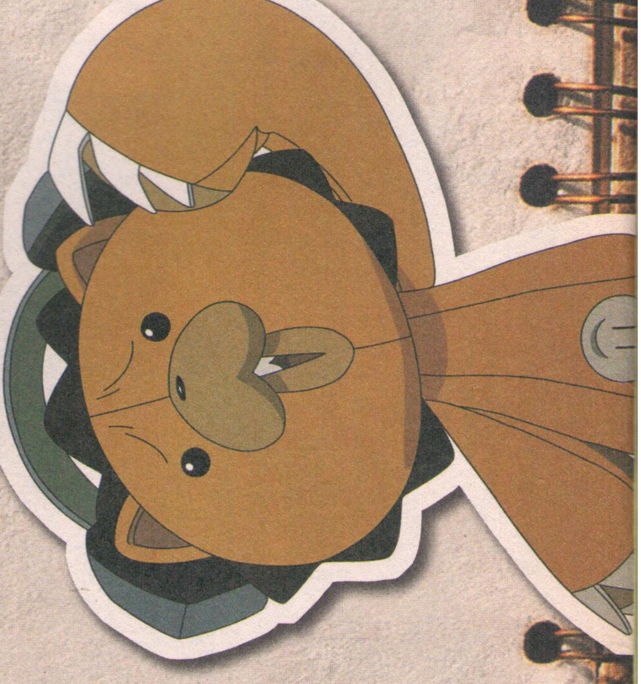
www.revistageo.com.br
GEO
UM NOVO MUNDO DE CONHECIMENTO
A VIAGEM DE DARWIN
Parte 2: da Patagônia ao Arquipélago de Galápagos
Conheça o real efeito de ervas medicinais e as receitas caseiras mais recomendadas
Biofeedback: autoconhecimento que combate dores nas costas, enxaqueca e perturbações do sono
A força da Medicina Suave
Na cura e bem estar
AFRICA Aventura de um fotógrafo em um parapente
NOVA YORK À disputa entre damas ricas da cidade
PERCEVEJOS Bonitos, variados e muito adaptados
PAQUISTÃO Entramos no refúgio do Talibã

www.revistageo.com.br

Bleach

O Diário de um Herói

Por Douglas Daniel Pereira, do site www.bleach.com.br



Kurosaki Ichigo, 15 anos, Shinigami.

Olá! Meu nome é Ichigo Kurosaki, tenho 15 anos de idade e sempre tive a habilidade de ver espíritos e até mesmo interagir com eles. Vivo na cidade de Karakura, minha casa é na verdade um hospital, onde moro no segundo andar. Clínica Kurosaki, é este o nome e é onde meu pai, Isshin Kurosaki, trabalha com a ajuda de minhas irmãs Karin e Iuzu.

> "Sempre considerei ver espíritos algo normal, mas, conforme o tempo foi passando, isso foi se tornando mais e mais comum..."

Estudo na Karakura High School. Nunca fui o melhor da sala e também nunca fui muito sociável, mas sempre consegui estar entre os primeiros em notas e tenho alguns poucos, mas bons, amigos. Keigo, Mizuiro, Chad, Tatsuki e Orihime são os nomes das pessoas que tenho amizade na escola, alguns mais, alguns menos.

Keigo é um mulherengo impagável. Sempre tentando fazer com que eu saia para encontrar com garotas. Aliás, ele só fala de garotas, sempre. O único problema é que realmente não parece ter muita sorte com elas. Mas não importa, é divertido dar uns cascudos nele, às vezes.

Mizuiro é um garoto calmo e sensato. Talvez seja ele que muitas vezes coloque freios nas ideias insensatas do Keigo. Desde que o conheço foi sempre estudioso e atencioso em relação aos problemas de seus amigos.

Chad é alguém com quem me identifiquei demais, desde que o conheci. Ainda que eu o tenha conhecido sob circunstâncias pouco comuns, nós temos uma promessa de um para o outro, mas disso falo mais tarde.

Tatsuki é uma pessoa incrível. Conheço-a desde que era criança, sempre praticamos judô juntos. Ela sempre me derrotava, e o que mais a irritava era que eu tinha um motivo para sempre estar sorrindo, mesmo perdendo. Sua força de vontade e determinação para proteger aqueles a quem ela ama é invejável, realmente, invejável.

Orihime é uma garota tímida da escola. Teve uma vida bem difícil, já que perdeu os pais cedo e foi criada por seu irmão, Sora. Quando ela entrou na escola, seu irmão sofreu um acidente e morreu, desde então ela pôde contar apenas com Tatsuki para ajudá-la. O jeito dela, às vezes, é meio tonto. Ela se comporta de um jeito estranho quando está perto de mim, só não entendo o motivo disso!

Minha vida sempre foi tranquila, quando não estava metido em alguma confusão, estava na escola ou em casa. Basicamente, foi sempre assim. Sempre considerei ver espíritos algo normal, mas, conforme o tempo foi passando, isso foi se tornando mais e mais comum, até o dia em que algo realmente estranho aconteceu: minha vida estava prestes a tomar um novo rumo.

"Eu a chamava e ela nem se dava ao trabalho de responder, foi então que eu dei um pontapé nela."

O dia em que me tornei um Shinigami

Era mais um dia comum para mim. Estava em casa e tinha ligado a televisão quando vi uma notícia sobre um "ataque invisível" no centro da cidade. Pressentindo que isso podia ser algo realmente "sobrenatural", resolvi correr até lá e checar. Eu não estava enganado. Quando cheguei lá, foi a primeira vez que vi uma criatura tão disforme e gigante como aquela, que corria atrás do espírito de uma garota que eu sempre presenteava com flores. Tinha máscara, garras, não possuía uma forma humana, era diferente de tudo que eu já havia visto. Gritei para que ela corresse e assim ela o fez, até tropeçar e cair. Ela estava ali, indefesa, e aquele monstro se aproximava rapidamente.

Diferente, estranha, fria, tampinha e possuía uma espada! Era essa a descrição da garota que trajando roupas negras surgiu dos céus e em uma única investida havia partido aquele monstro ao meio. Tão rápido ela surgiu, tão rápido ela desapareceu. Tentei chamá-la, mas ela parecia não me ouvir.

Fui para casa, e após um leve desentendimento com meu velho pai e de também um encontro com outro espírito, fui para meu quarto e ao deitar em minha cama me peguei pensando no que tinha acontecido mais cedo. O que era aquele monstro? E o que era aquela garota? Não demorou muito até que minhas perguntas tivessem respostas e elas apareceram, literalmente, pela janela.

Já era noite e aquela mesma tampinha de mais cedo havia acabado de entrar pela janela do meu quarto. Que susto! Pessoas normais costumam entrar pela porta! E além de tudo era uma mal-educada. Eu a chamava e ela nem se dava ao trabalho de responder, foi então que eu dei um pontapé nela.

Segundo a "estranha", pessoas comuns não são capazes de vê-la e nem tocá-la, ela estava realmente surpresa. E após muito perguntar, finalmente ela me contou que ela era, mesmo que não fizesse muito sentido, uma Ceifeira de Almas (Shinigami). Ela acabou ficando furiosa com minhas provocações e utilizou um Bakudou em mim (Bakudou #1 – Selamento). Técnica que, segundo a baixinha, era de uso exclusivo dos Shinigami e um humano não conseguiria se mexer até que ela quisesse. Ela, então, tirou sua espada da bainha e a movimentou em minha direção, pensei que estava morto! Mas me enganei. Com o cabo de sua espada, ela realizou o que chamava de "funeral de alma" naquele espírito que eu havia visto enquanto discutia com meu pai. E então disse que ele havia sido enviado para a Sociedade das Almas (Soul Society). Durante as muitas explicações, através de desenhos muito malfeitos, sobre qual era a sua missão, sobre tipos de almas existentes e sobre os Shinigami e a Sociedade das Almas, escutei um barulho, se parecia com o grito, era o mesmo som que aquele monstro de mais cedo, um Hollow, havia feito. Por algum motivo, só eu tinha escutado.

> "...Então, parece que o destino estava brincando comigo, após tantos anos eu ia finalmente descobrir o que aconteceu."

Maldito Hollow! Havia machucado a Yuzu e tinha capturado a Karin! E eu estava ali, impossibilitado de fazer qualquer coisa por causa do Bakudou que a ceifeira havia utilizado em mim! Não consigo entender e nem poderia tentar explicar, mas, de alguma forma, concentrando toda minha vontade em proteger minha família eu fiz o que era o impossível: havia quebrado um bakudou, mesmo sendo um humano! Fui ingênuo, tentei atacar aquele monstro, mas não tinha nenhuma chance de machucá-lo. Estava prestes a ser atacado e então aquela estranha o atacou com sua espada, fazendo com que ele soltasse a Karin. Então, ela me contou que aqueles monstros estavam atrás de mim, por causa do meu poder espiritual incomum. Agindo como um completo estúpido eu pensei que dando minha vida todo mundo ficaria em paz, já que, então, os Hollow não voltariam a machucar quem estivesse próximo a mim. Que idiota fui, quando o Hollow foi me atacar, a ceifeira se jogou na frente e acabou recebendo o ataque em meu lugar.

Situação crítica! Ela estava machucada e eu não tinha chances contra aquela coisa. E neste momento minha vida mudou: ela disse que a única forma de derrotá-lo seria eu me tornando um Ceifeiro de Almas. Que ao passar a sua Zanpakutou em meu coração, ela passaria um pouco de seu poder para mim. Naquele momento, descobri o nome da pessoa que mudou meu mundo: Rukia Kuchiki. E eu era Ichigo Kurosaki, agora, Shinigami provisório. Não demorou mais que um minuto, a raiva que eu sentia, somada ao poder que havia ganhado, foram suficientes para derrotar o Hollow em questão de segundos.

9 de julho, memórias na chuva.

Após alguns dias combatendo Hollows com a ajuda de Rukia, que também havia começado a estudar na mesma classe em que eu estudava, havia chegado um dia especial para mim. Dia 9 de julho, foi o triste dia que perdi a minha alegria e parte da minha vontade de viver. Alguns anos atrás, em um dia chuvoso, passeava com minha mãe. Foi a primeira vez que eu vi um espírito, eu só não sabia disso. Naquela época, não sabia diferenciar ainda o que era real do que era um espírito. Ao ver uma menina prestes a se jogar no rio, saí correndo para ajudá-la, é a última coisa que me lembro. Ao abrir os olhos, minha mãe estava desacordada e já sem vida. Ela morreu para me proteger.

Então, todo dia 9 é o dia em que falto à aula e caminho pelo local em que tudo aconteceu. Então, meu pai, eu e minhas irmãs vamos até o túmulo de nossa mãe para visitá-la. Nunca aceitei que a culpa do que aconteceu não fosse minha, não importa o que falassem, o culpado tinha sido eu! Então, parece que o destino estava brincando comigo, após tantos anos eu ia finalmente descobrir o que aconteceu.

> “...Mas eu ainda o encontraria e, com toda a certeza, com minhas mãos eu iria matá-lo! Eu precisava matá-lo!”

Grandfisher. Esse era o nome do assassino da minha mãe, e não era um assassino comum, era um Hollow. Ele tinha a capacidade de se infiltrar nos pensamentos e sentimentos de cada um e tomar a forma da pessoa que o adversário mais considerava. Por anos ele enganou os Shinigami desta forma e assim matava-os.

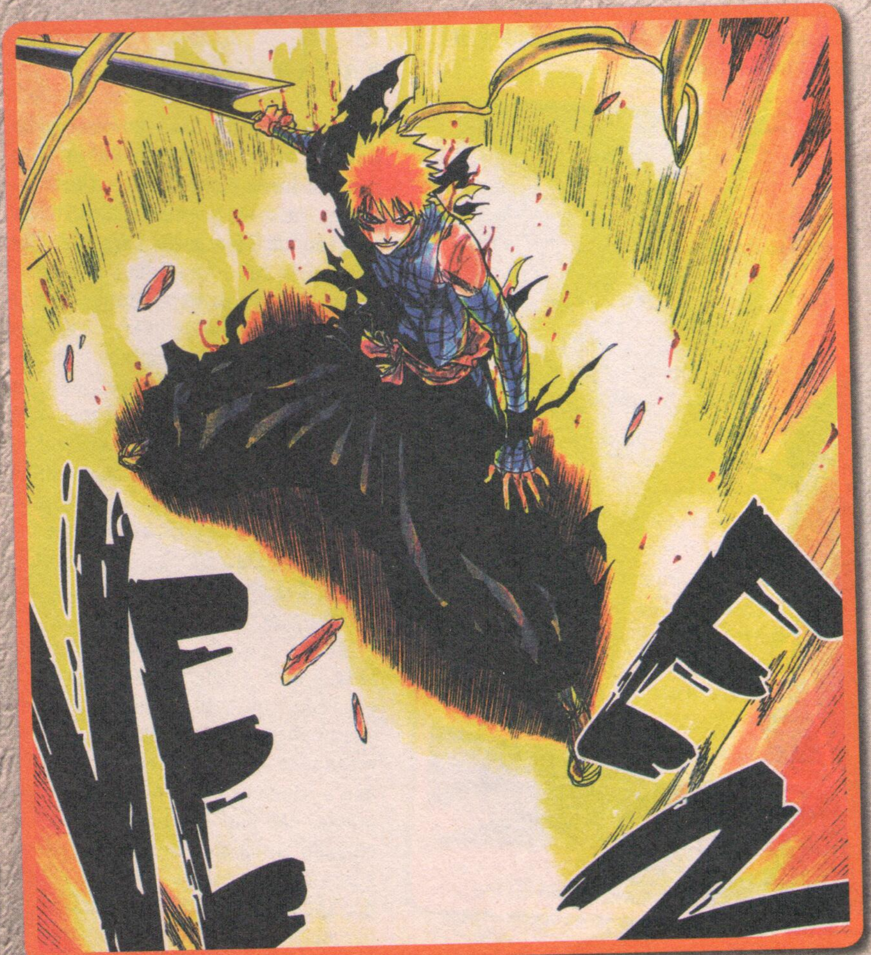
Quando eu o ouvi dizer que ele havia matado minha mãe e que queria comer a minha alma naquele dia, a luta já não era mais uma luta de Shinigami contra Hollow, aquela era uma luta de honra na verdade. E somente eu é que poderia lutá-la. Não importa se eu morresse, mas saberia que eu tinha feito tudo o que podia para derrotá-lo e talvez, desta forma, quando encontrasse novamente minha mãe, eu pudesse olhá-la nos olhos, sem culpa.

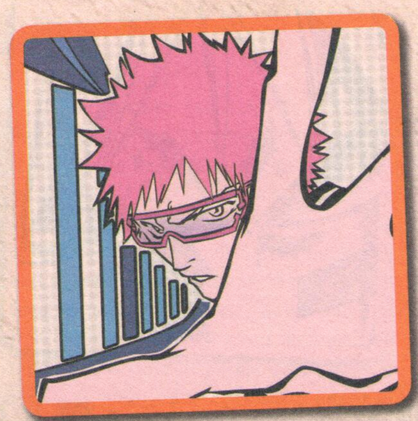
Foi uma árdua batalha, e eu realmente não acreditava que ia vencer. Até que algo inesperado aconteceu: os pensamentos da mamãe, no momento em que ela morreu, eram tão fortes que eles sobreviveram dentro da alma do Hollow e, então, tomaram forma.

“Ichigo. Eu tenho orgulho de vocês. Seu pai, Karin, Yuzu e de você, Ichigo. Eu estou realmente orgulhosa de ter me encontrado com você. Ichigo, viva. Forte, bondoso e feliz! Ichigo, obrigada.”

Essas foram as palavras dela! Ela pensou nisso quando estava prestes a morrer! Como eu poderia desapontá-la? Como eu poderia deixar que aquele monstro me derrotasse ali! Eu não podia, eu não deveria! Eu queria destruí-lo mais do que a qualquer coisa! Eu jamais havia sentido uma vontade tão grande e tão iminente de matar alguém! Infelizmente, Grandfisher conseguiu fugir. Mas eu ainda o encontraria e, com toda a certeza, com minhas mãos eu iria matá-lo! Eu precisava matá-lo!

Após algum tempo, depois de recuperado, me encontrei com meu pai em frente ao túmulo de minha mãe. Ele estava fumando. Só faz isso neste dia, e por uma razão muito simples: minha mãe o achava charmoso quando fumava. Ele levava tudo aquilo com uma tranquilidade! Eu não conseguia entender, por que ninguém me culpava? Eu era o culpado! Sentia que se todos me culpassem eu me sentiria melhor! E então meu velho me disse:





"Viva bem, Ichigo. Viva bem, fique bem velho, bem careca e morra depois de mim."

"Por que teria de te culpar? Se eu te culpar porque Masaki morreu... Ela iria brigar comigo. A Masaki não morreu por culpa de ninguém. A mulher que amei foi capaz de morrer protegendo seu filho, só isso. Não se esqueça disso. Você foi o homem pelo qual a mulher que amei se sacrificou para proteger. Viva bem, Ichigo. Viva bem, fique bem velho, bem careca e morra depois de mim. E se puder, morra sorrindo. Senão, não sei como vou ter cara para ver a Masaki. Não fique triste. Você ainda é muito novo para carregar tristeza."

Aquilo, de certa forma... Fez com que eu me sentisse melhor, menos culpado e mais orgulhoso de minha mãe e de meu pai, também. E naquele momento, eu tive certeza de que meu destino era ser um Shinigami, para treinar, ficar mais forte e um dia... Matar aquele monstro, Grandfisher! Caso eu não o fizesse, com que cara iria ver minha mãe, algum dia?

Aquele que odeia os Shinigami

Algumas coisas estranhas estavam acontecendo recentemente. Era como se o radar de Hollows da Rukia estivesse quebrado. Algumas vezes, chegávamos até o local onde o radar apontava existir um Hollow e ele simplesmente não estava mais lá. Depois de algumas vezes, entendemos finalmente o que estava acontecendo: existia mais alguém combatendo os Hollow, mas diferentemente dos Shinigami, ele não os purificava, ele literalmente os destruía.

Uryuu Ishida, Quincy, meu colega de sala. Um homem que odiava os Shinigami. Inicialmente eu não entendia a razão disto, mas então, Rukia me contou que houve, no passado, uma guerra entre Shinigami e Quincy e os Quincy foram destruídos, restando apenas alguns poucos vivos, um deles era Souken Ishida, o avô de Uryuu, que o treinou desde que ele era criança.

Certa vez, em um ataque Hollow, seu avô tentou contatar os Shinigami para pedir ajuda, e eles chegaram tarde demais. Souken estava morto, por culpa dos Shinigami. A partir daí, Uryuu cresceu odiando os ceifeiros e prometendo que um dia se vingaria. Foi então que ele me propôs um duelo: ele utilizaria um objeto que era capaz de atrair Hollows e aquele que os matasse em maior quantidade, venceria.

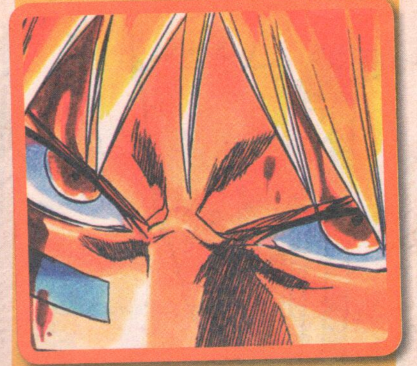
> *"Eu jamais havia visto aquilo! A espada, que eu sempre usei... possuía um nome! Eu nunca poderia imaginar!"*

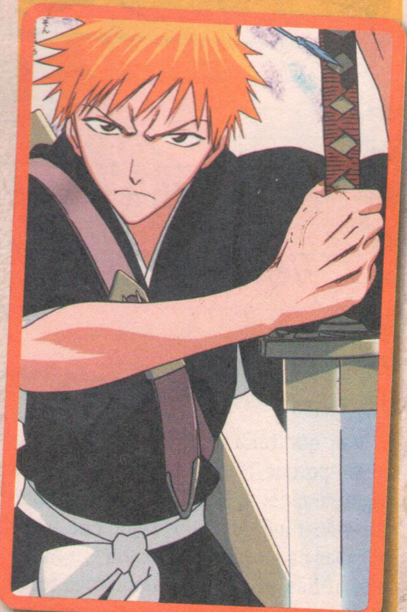
Tolo! Não só ele, mas eu também! Ao aceitar isso, eu estava arriscando a vida de muitas pessoas. Mas o fiz. Aceitei. Contudo, algo estava errado, o efeito daquele objeto estava transcendendo o esperado! Eram muitos Hollows, não conseguíamos derrotar todos. Não separados. Eu não concordava com que Uryuu queria fazer! O desejo do mestre dele sempre foi fazer com que os Quincy e os Shinigami lutassem juntos, agindo daquela forma ele ia contra o que seu próprio mestre queria! Não foi uma aliança ali, digamos que foi uma trégua. Se não derrotássemos todos os Hollows ali, não teríamos com quem lutar depois, já que ambos estaríamos mortos. Costa a costa nos posicionamos e então, Quincy e Shinigami lutaram juntos.

Shinigamis intrusos!

Rukia havia deixado uma carta de despedida e sumido. Ela pressentia que logo que a Soul Society descobrisse o que ela fez ao me passar poderes Shinigami, eles viriam e tentariam me matar. Então, ela preferiu se entregar a eles, receber todas as punições e me proteger. Mas que espécie de homem eu seria se aceitasse que uma mulher, que salvou minha família e mudou totalmente a minha vida, oferecesse a sua própria vida para me salvar? Eu já havia passado por uma situação dessas antes, já havia perdido minha mãe, que também se sacrificou por mim. Desta vez, eu tinha uma escolha e podia lutar. Então, decidi ir atrás dela, arriscando o que tivesse de arriscar.

VERE IZ DA MAN?





Algum tempo depois, consegui encontrá-la. Ela não estava sozinha, porém. Havia mais duas pessoas junto a ela e Uryuu estava ferido, no chão. Com toda certeza, aqueles dois Shinigami eram os responsáveis por isso.

Byakuya Kuchiki, um capitão, e Renji Abarai, um tenente. Ambos conheciam Rukia e iriam levá-la para a Soul Society a qualquer custo. Eu não poderia deixar! Foi a primeira batalha real contra outro Shinigami que eu estava iniciando e meu alvo era Renji Abarai! A diferença de poderes, inicialmente, era gritante! Seus ataques eram bem poderosos e eu não conseguia revidar à altura. Naquela batalha algo totalmente novo aconteceu: ele fez uma liberação de sua zanpakutou! Eu jamais havia visto aquilo! A espada, que eu sempre usei... possuía um nome! Eu nunca poderia imaginar! Mas não me importei tanto, na hora. O que me importava ali era de alguma forma derrotar Renji.

Fui golpeado gravemente. Quando Renji estava prestes a me matar, Rukia o imobilizou e implorou para que eu fugisse. Não podia fazer isso! Não sei bem o que aconteceu neste momento, mas era como se eu estivesse liberando todo meu poder, que até então eu desconhecia ter. Minhas feridas não doíam mais, Renji pareceu ficar lento, eu podia ver seus movimentos e conseguia desviar da Zabimaru dele. E então, quando estava prestes a matá-lo, o capitão Byakuya Kuchiki interveio. Em uma fração de segundo quebrou a lâmina de minha espada e golpeou dois pontos de meu corpo para que eu perdesse totalmente os poderes Shinigami. Para me proteger, Rukia se rendeu e os acompanhou para a Soul Society. Nunca vou esquecer aquele olhar, nunca.

Treino! Recuperando o poder Shinigami.

Raiva. Se tudo pudesse se resumir em uma palavra, seria essa. Novamente não fui capaz de proteger as pessoas com quem eu realmente me importo. Rukia havia partido junto ao Byakuya e ao Renji para a Soul Society e eu estava sem poderes, não conseguia utilizar minha forma Shinigami.

Nesta hora, um antigo espectador de todo o caos apareceu para me ajudar. Kisuke Urahara, o tio que usava sandálias e um chapéu. Ele disse que ele poderia me treinar para que eu pudesse novamente adquirir os poderes Shinigami e que este treino consistiria em três partes.

Na primeira, eu deveria conseguir acertar uma de suas discípulas, Ururu. Ela havia sido treinada, na verdade, criada para que fosse capaz de destruir Hollows. Inicialmente, achei que seria fácil, mas na verdade, não foi. De onde ela havia tirado aquela força? Era difícil até mesmo me aproximar! Mas não desisti, sabia de tudo que estava em jogo, e, por fim, ao conseguir acertá-la com um golpe, passei na primeira fase do treinamento.

A segunda, com toda certeza era a pior, afinal, eu poderia morrer. Tive minha alma retirada de dentro de meu corpo e fui jogado em um buraco no subsolo da loja de Urahara. A corrente do destino que prendia meu corpo à minha alma, ou seja, a única garantia que eu ainda estava vivo foi cortada. O local em que fui jogado acelerava o processo de apodrecimento da corrente. Logo, eu me transformaria em um Hollow caso não recuperasse meus poderes Shinigami.

Foi a primeira vez que o vi: um velho de cabelos à altura do pescoço, trajando um sobretudo. Na verdade, foi a primeira vez em que entrei no meu mundo interior. E devo admitir que estava surpreso, já que meu mundo interior estava completamente de cabeça para baixo. Ao notar isso, percebi que estava caindo de um prédio, o velho então disse que cada uma das caixas que estavam caindo ao meu redor eram partículas da minha alma, mas que somente uma delas continha a parte de minha alma responsável pelo meu poder Shinigami. Lembrei-me do que o Uryuu me disse sobre as faixas que identificam as almas dos ceifeiros serem vermelhas e, por fim, ao puxar a faixa vermelha, encontrei o cabo de minha espada destruída.

> *"Jogue fora o medo. Olhe para frente. Avance e não pare. Será tarde demais se você voltar. Irá morrer se ficar aí parado! Grite meu nome!"*

O tempo havia sido suficiente? Tessai, um dos ajudantes de Urahara, estava prestes a me matar, o processo em que eu me tornaria um Hollow já havia começado. Quando saí daquele buraco eu já trajava uma máscara Hollow, mas na verdade, havia recuperado meus poderes como Ceifeiro de Almas. A segunda parte do treino havia sido concluída.

E, então, era o momento de começar a terceira fase, a que aparentava ser realmente a mais fácil de todas. Deveria retirar o chapéu do Urahara. Ainda que eu estivesse empunhando uma espada quebrada, realmente acreditei que seria fácil, afinal, o tio de sandálias não possuía uma zanpakutou e então não poderia me cortar. Errado! Ele possuía sim uma zanpakutou e terminou de destruir rapidamente o que havia restado da minha. Benihime, a espada dele, também possuía um nome, e por que a minha não? Eu já estava cansado de fugir, foi quando escutei o velho, é, aquele mesmo que vi no meu mundo interior me dizer:

"Jogue fora o medo. Olhe para frente. Avance e não pare. Será tarde demais se você voltar. Irá morrer se ficar aí parado! Grite meu nome!"

ZANGETSU! Finalmente eu havia conseguido ouvir o nome de minha zanpakutou e a havia liberado. Ela havia tomado uma forma muito diferente da anterior. Não tinha cabo e nem guarda, não possuía sequer a forma de uma katana. Mas não importava, eu ainda tinha de concluir a terceira parte do teste. Uma pena para o Urahara, pois eu não conseguia conter o meu poder. Rapidamente cortei seu chapéu e por fim concluí a terceira fase. Eu estava pronto, havia recuperado meus poderes Shinigami, havia descoberto o nome de minha zanpakutou. Mais alguns dias de treino e eu poderia ir salvar Rukia.

Reforços!

Estava pronto para ir até a Sociedade das Almas e salvar Rukia. Não me importava na verdade quantos eu teria que enfrentar, eu sabia que teria de arriscar tudo. Chegando ao local combinado com Urahara, me deparei com algumas pessoas familiares. Não entendia o que elas faziam ali.

Sado Yasutora

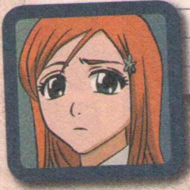
A minha história com Sado começa quase que no momento em que ele havia sido transferido para a escola. Ele havia perdido seu avô e estava sozinho. Ele quase nunca demonstrava alguma emoção ou até mesmo dor. Certo dia, ele havia sido preso em fortes cabos de aço por um bando de idiotas. Sado, na verdade, não se importava com a dor ou qualquer outra coisa, mas ele realmente se preocupou quando um deles pegou o cordão de seu pescoço que ele havia ganho de seu avô.

Foi neste momento que eu entrei na história. Liguei para emergência e pedi cinco ambulâncias, já que eu com toda certeza iria acabar com todos eles ali!

"Vamos fazer assim Chado? Você não precisa bater em outras pessoas por você mesmo, como tem feito até agora. Em vez disso, bata por mim. E eu vou bater por você. Se for algo que você arriscaria sua vida para proteger, eu também arriscarei a minha para protegê-la. É uma promessa."

Assim, recuperei o cordão do Chado, e naquele momento prometemos que lutaríamos um pelo outro.

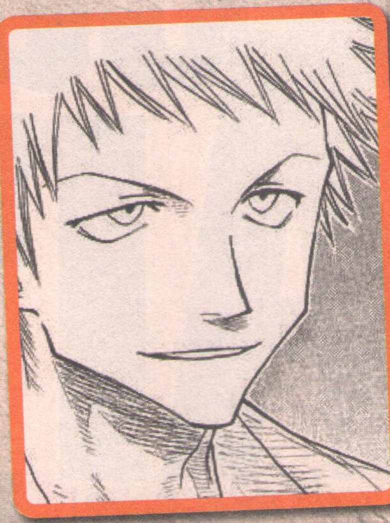
> "Liguei para emergência e pedi cinco ambulâncias, já que eu com toda certeza iria acabar com todos eles ali!"

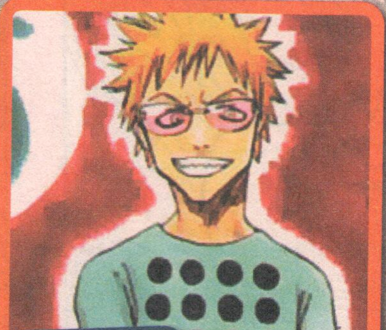


Orihime Inoue

Orihime sempre foi uma garota tímida mas divertida. Era o centro das atenções da rodinha de meninas na escola. Morava sozinha, havia perdido os pais e também o seu irmão. Algum tempo após eu ter adquirido poderes Shinigami, Sora, seu irmão, que ainda vagava perto da casa de Inoue mesmo depois de morto, havia se transformado em um Hollow. Ele estava disposto a matá-la, na verdade, quando se torna um Hollow todo o sentimento humano desaparece, aquele na verdade não era mais o Sora. Depois de uma árdua batalha, consegui remover parte de sua máscara e ele terminou de retirá-la. Naquele momento, por alguns instantes ele havia recobrado a consciência e antes que o seu lado Hollow o consumisse novamente, ele se destruiu.

Ela sempre recebeu cuidados de Tatsuki. Ela a ajudava, a protegia, lhe oferecia um sentimento fraterno, mesmo. Eu jamais poderia imaginar vê-la aqui.





Uryuu Ishida

Não há muito o que dizer dele. Orgulho seria a palavra que mais o definiria. Na verdade, ver ele ali não foi tão espantoso, afinal, naquela jornada ele poderia satisfazer sua vontade e matar alguns Shinigami.

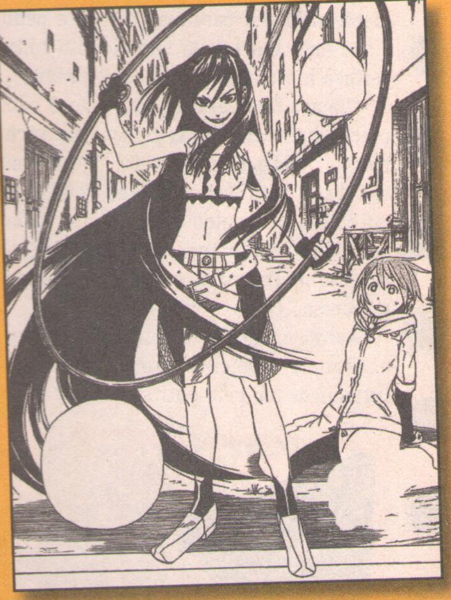
O grupo estava formado. E estranhamente éramos liderados por um gato. Yoruichi-san era o seu nome. A viagem até a Soul Society estava para começar!

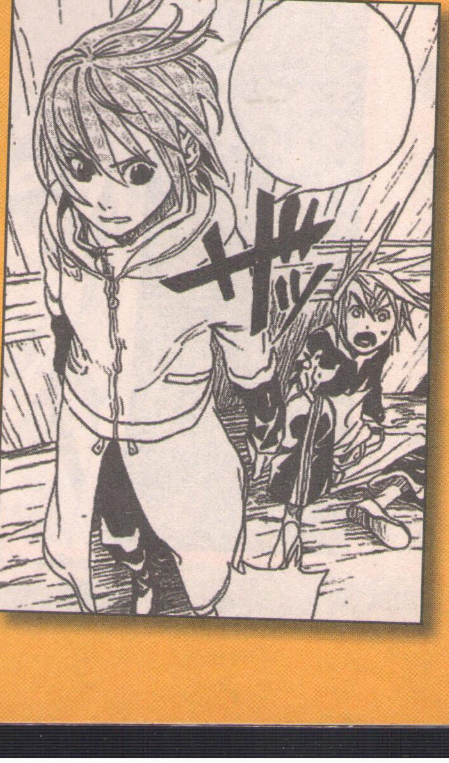
Por Fabio Garcia

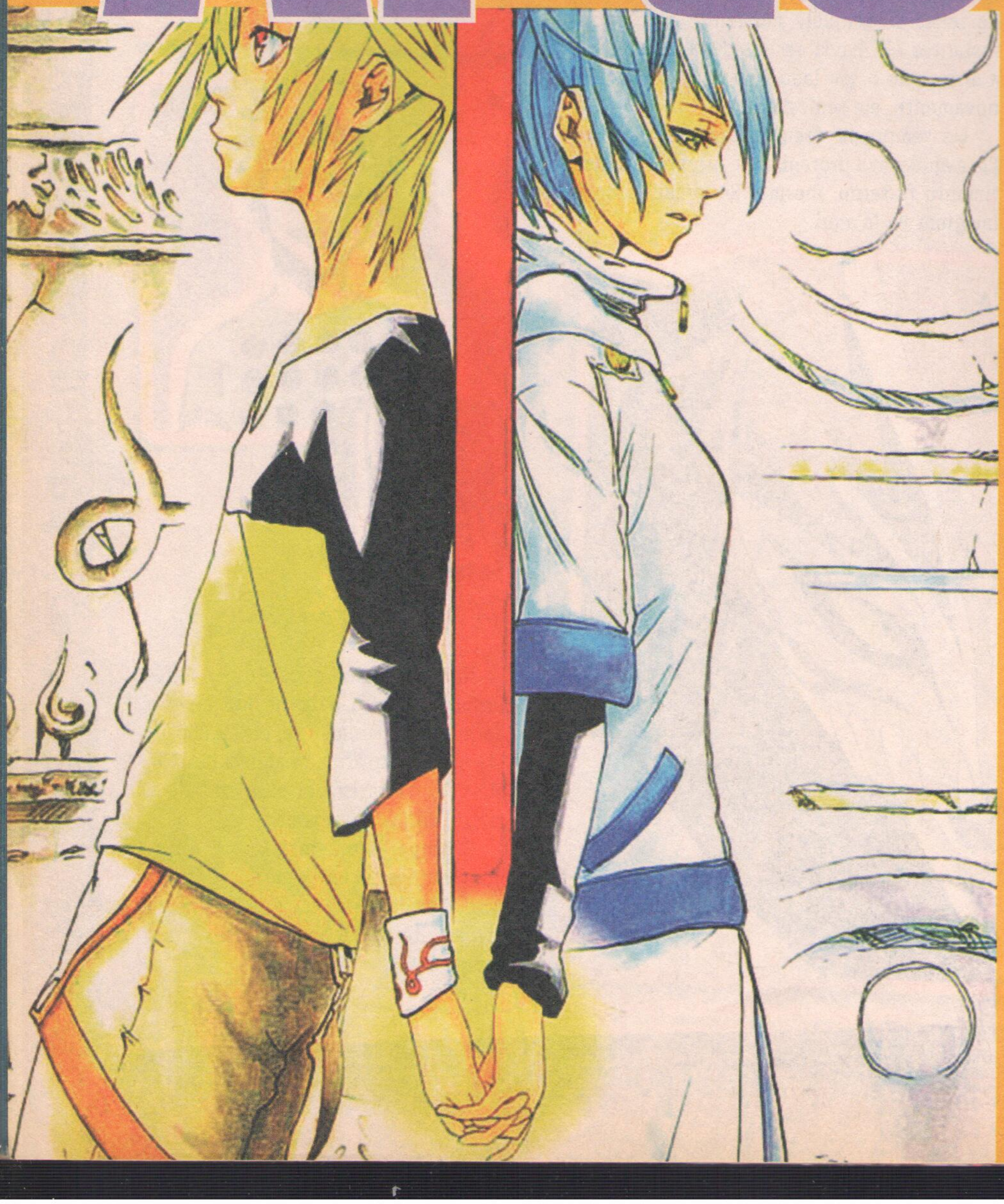
Double Arts

VOLUMES:	3
AUTOR:	Naoshi Komi
EDITORA:	Shueisha

De mãos dadas. Um dia, a vida de Elraine dá uma reviravolta inesperada. Sofrendo os efeitos de uma doença incurável, ela está quase morrendo quando surge um garoto chamado Kiri que, ao segurar sua mão, impede que a doença continue a destruir o corpo de Elraine. Logo, aquele garoto tem o poder da cura da doença terrível. O objetivo de Elraine é levar Kiri até o local onde podem analisá-lo melhor, mas para sobreviver agora ela precisa ficar de mãos dadas com ele eternamente.







Review

Num mundo qualquer, em uma determinada época, uma doença assola o mundo. Assim como a Aids ou a Gripe Aviária, no mundo de Double Arts as pessoas sofrem com a doença conhecida como Troy. A doença faz as pessoas adoecerem aos poucos até que morrem devido às convulsões. A saída para as pessoas desse mundo são as Irmãs (Sisters), pessoas com uma resistência maior à doença. A função das irmãs é absorver o Troy das pessoas e mantê-lo nelas mesmas, até que a doença atinja um estágio muito alto e a Irmã morra.

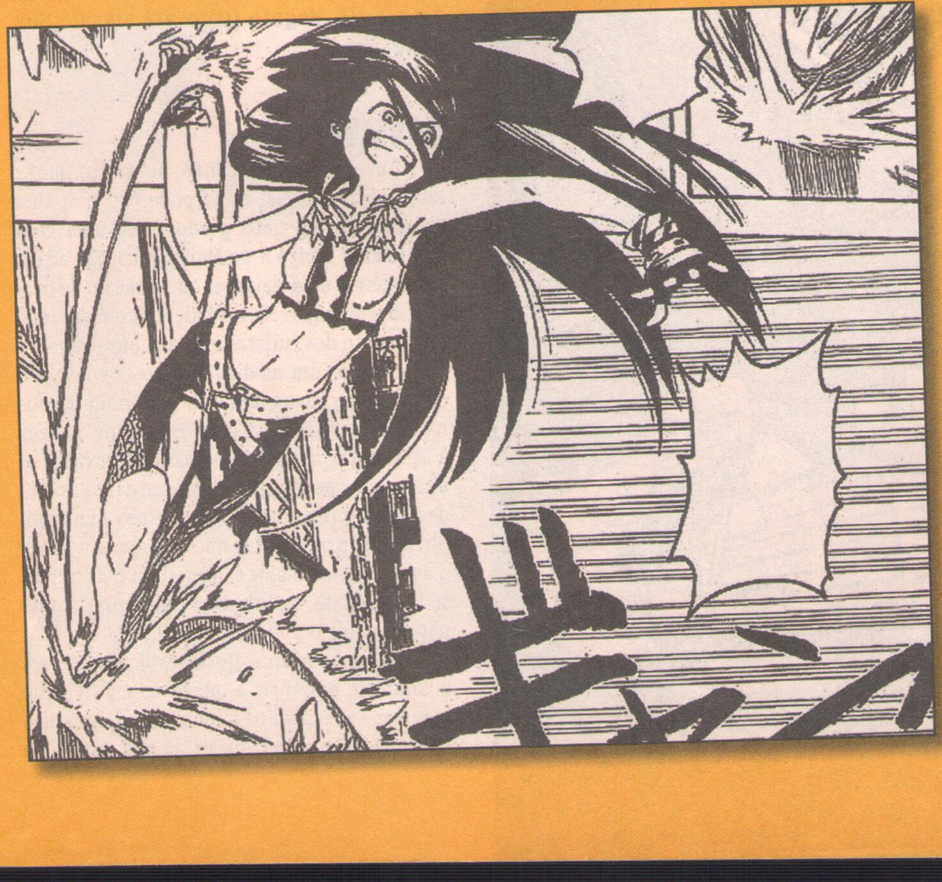
A história começa com Elraine, uma das melhores Irmãs, resolvendo mais um caso de Troy. Quando está saindo da missão, ela percebe que chegou a sua hora e começa a morrer. Durante seu ataque, antes de empacotar, um garoto chamado Kiri a vê e tocando-a verifica se está tudo bem com Elraine. Milagrosamente, quando Kiri toca Elraine o efeito da doença desaparece, porque o garoto é dotado de uma inesperada imunidade a Troy.

Elraine dá uma ligadinha na sede das Irmãs, e é comunicada de que deve levar Kiri para lá, pois o garoto representa a esperança de todo o mundo. Lógico que o caminho até a sede das Irmãs não é fácil, senão não haveria mangá. Há uma organização chamada Gazelle, que quer impedir que seja descoberta a cura para Troy. Mas esse é o menor dos problemas de Elraine: como ela está prestes a morrer, Kiri não pode deixar de tocá-la em momento algum. Seja no meio do banho, na hora de dormir ou no meio das lutas, Elraine e Kiri precisam estar de mãos dadas.

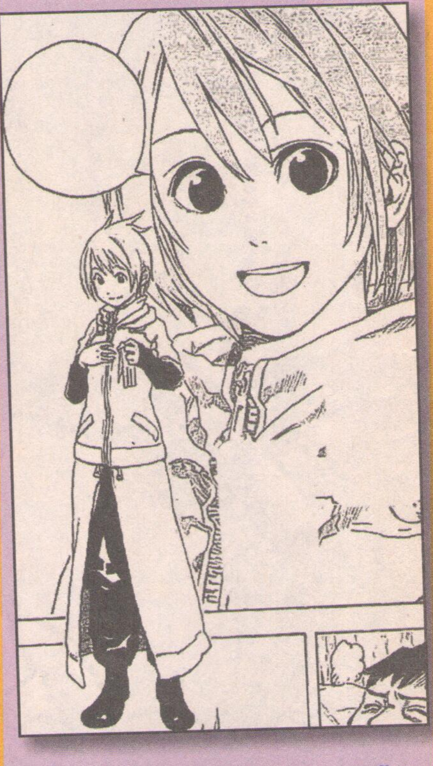
O mangá começa num ritmo muito bom. Comecei a ler sem saber do que se tratava e a primeira página já entregou a premissa criativa de dois personagens que não podem se soltar. A leitura a seguir foi fluindo, com explicações de como funciona a história de não se separarem. O traço é um pouco limpo demais, mas nada que atrapalhe a leitura do mangá.

Em questão de personagens temos gente bem carismática aqui. Elraine não é a personagem mais querida do público, mas cumpre bem seu papel. Já Kiri tem visual e personalidade típicos de um herói da Shonen Jump, por ser muito forte e um pouco burro. A química entre os dois é muito interessante, pois a personalidade livre de Kiri contrasta bem com Elraine, que lembra muito as freiras que vemos atualmente nas igrejas católicas. Mais pra frente surge a personagem interessante: Sui. Amiga de Kiri de longa data, a garota é fortíssima e entra pra ajudar a dupla nas lutas. Além de divertida, ela é um pouco "a alegria da vizinhança", pois tem o hábito de ser muito namoradeira.

As lutas do mangá são ótimas, pois o ponto fraco de Kiri obviamente é estar preso a Elraine. Ele precisa lutar de um jeito que ela não atrapalhe, ou seja, ela precisa também lutar contra os Gazelle mesmo sendo contra a violência. O resultado são lutas coreografadas que se assemelham muito à dança, pois ambos precisam estar em sincronia para proferir os ataques.



> "Com ótimas ideias, personagens bons e um traço regular, Naoshi Komi ainda tem muito que aprender no mundo dos mangás japoneses."



ÓTIMAS IDEIAS, PÉSSIMAS EXECUÇÕES

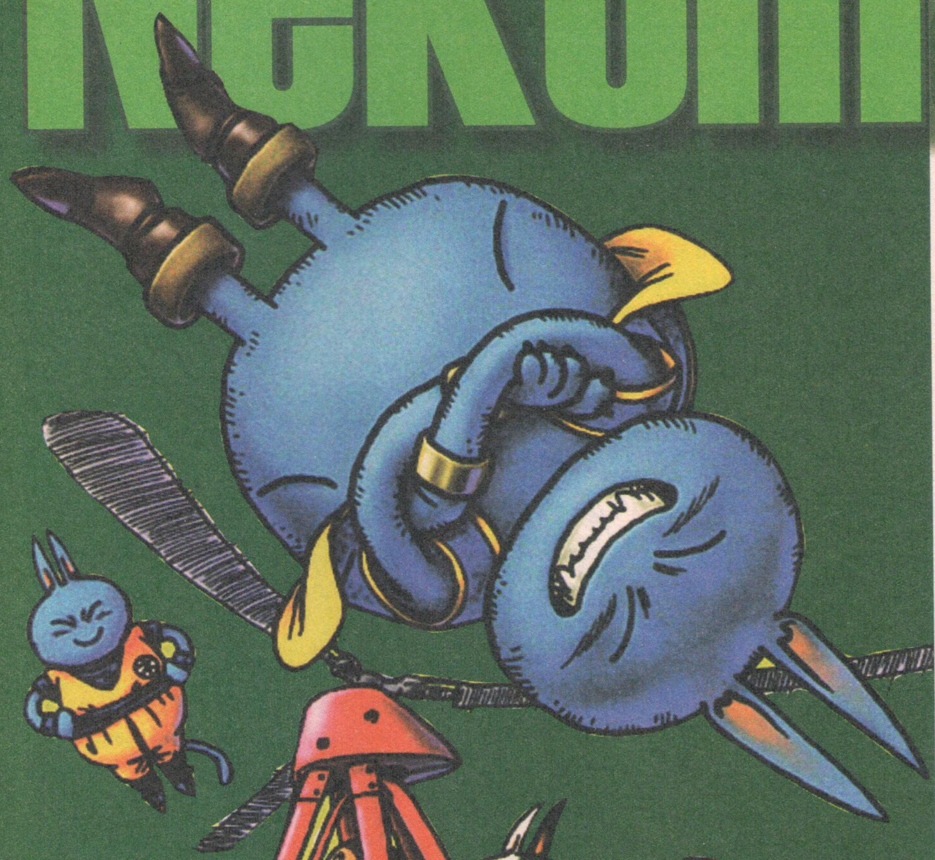
Double Arts começou a ser publicado no dia 24 de março de 2008, nas páginas da revista Shonen Jump. Mesmo sendo publicado numa revista de peso, o autor cometeu erros logo no começo que fizeram perder público. Muitos alegam que ele encheu seu mangá de fillers, aqueles capítulos de enrolação. Considerando que o mangá estava apenas no começo, foi uma atitude errada do autor. A Shonen Jump foi dura e encerrou o mangá no capítulo 23, totalizando 3 volumes de tankohon. O final do mangá foi algo em aberto (nada tão aberto quanto o final de Shaman King), mostrando uma espécie de final feliz.

Com ótimas ideias, personagens bons e um traço regular, Naoshi Komi ainda tem muito que aprender no mundo dos mangás japoneses. Com esforço ele aperfeiçoa o roteiro, e logo trará mais um mangá interessante para as páginas da Shonen Jump. Enquanto isso, os leitores continuam se divertindo com Naruto, Ruffy e Ichigo.

Por Fabio Garcia

NEKOMAJIN	
AUTOR:	Akira Toriyama
EDITORA:	Shueisha
VOLUMES:	1

Nekomajin

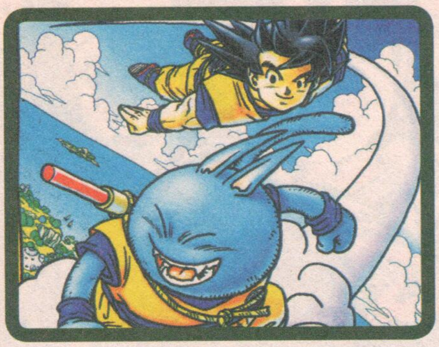


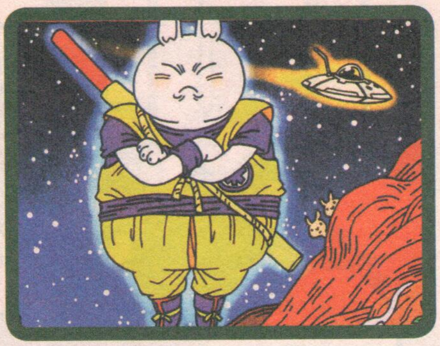
Nekomajin é uma espécie de gato e aqui vemos a história de três desses animais. Um é um brincalhão poderoso que adora comer e cobrar para fazer favores, sem se importar com os valores morais. Outro é uma espécie de anjo da guarda de um humano medroso. E o último é um guerreiro poderoso com forças capazes de rivalizar com o filho do Freeza (!), Vegeta (!!) e até mesmo Son Goku (!!!).

Review

Num deserto distante de tudo, mora Nekomajin, um ser superpoderoso que tem a forma de um gato gordo (com uma cara que lembra muito a de Majin Buu). Ele acaba conhecendo dois viajantes que estavam de passagem pelo lugar. Na verdade, Nekomajin roubou a moto dos turistas e estava oferecendo-a de volta por um módico aluguel. Depois, ele os leva para casa enquanto procuram gasolina para a moto, e o gato malandro começa a apresentar os arredores para os novatos, e mostra uma pedra (que mais parece uma bolota de arroz) que guarda um poderoso demônio. Obviamente os turistas não levaram em conta o aviso de Nekomajin e despertam o demônio, sobrando para o gato usar todas suas forças para destruir o poderoso inimigo.

A segunda história desse Nekomajin começa quando ele presencia a queda de um OVNI no planeta. Ele espera os alienígenas darem uma saidinha para poder dirigir aquela maravilha

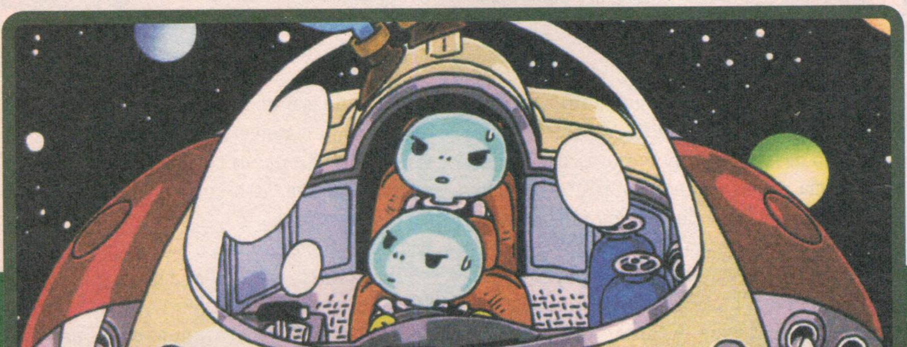




tecnológica, mas acaba batendo o capô da nave. A ideia então é chamar um mecânico para consertar a nave, enquanto Nekomajin distrai os extraterrestres com sua personalidade única e excentricidades que só encontramos no nosso planeta. A coisa fica tão maluca que Nekomajin se torna até cúmplice de um sequestro planejado pelos aliens a fim de estudar melhor a espécie humana.

Saindo um pouco desse deserto, conhecemos Nekomajin Mike, um animal que dormiu durante anos depois de uma luta. Ao acordar ele reencontra o garoto com quem ele andava junto na época que estava acordado, mas agora muito mais velho e trabalhando na escolinha da região. Como o professor ainda tinha problemas de autoestima, Nekomajin decidiu fazer algo para lhe ensinar o valor do amor próprio. E ainda tem um tubarão terrestre que ameaça o vilarejo.

Saindo um pouco desse mundo conhecemos o Nekomajin Z, um gato que usa uma roupa que lembra muito a de um guerreiro saiyajin criado na Terra e que é capaz de maximizar seu poder através de uma aura dourada que cobre seu corpo. A história começa quando surge uma nave que traz um casal de guerreiros saiyajins querendo transformar a Terra em seu quintal particular. Nekomajin decide começar uma luta sem igual para proteger o planeta da sucessão de guerreiros do espaço que surgem para batalhar, que incluem o filho do Freeza, o príncipe dos saiyajins Vegeta e o demônio Majin Buu. No fim das batalhas, Nekomajin Z é convocado por Goku, o homem mais poderoso do universo, para acabar com um mal que ele mesmo não consegue derrotar.



OS TRÊS GATOS DE TORIYAMA

Nekomajin é uma série de capítulos curtos feitos por Akira Toriyama, criador de Dragon Ball e Dr Slump, e publicados na Shonen Jump a partir de 1999, depois do final da grande obra da vida de Toriyama. Resgatando um pouco do humor insano de Dr Slump, Toriyama criou um personagem carismático e politicamente incorreto que conquistou espaço e ganhou mais um capítulo. Depois de uma tentativa fracassada de criar um novo Nekomajin (o Mike), Toriyama começa uma autoparódia com a história de Nekomajin Z. O último capítulo lançado do felino lutador saiu em 2005, e logo todas as histórias dos três gatos foram reunidas em um único volume, que saiu no Brasil em 2007 pela Editora Conrad.

> *"Com piadas usadas sempre nos locais certos, Nekomajin se torna uma leitura bem divertida e descompromissada, daquelas que você lê em uma fila de banco para passar o tempo."*

Podemos analisar Nekomajin como um teste de narrativa do próprio Toriyama, que segue todos os passos básicos, já publicados num livro próprio, de fazer um mangá bom. Tanto enquadramento, quanto traço limpo e personagens com personalidades conflitantes são traços característicos dos mangás de Toriyama, assim como o humor geralmente nonsense e cheio de referências. Mas se em Dr Slump ele fazia referências a Ultraman e outros personagens da cultura pop japonesa, em Nekomajin ele se autoreferencia.

O primeiro Nekomajin, ao lutar com o demônio da pedra, usa um poderoso golpe chamado Neko-Hame-Há. Ou então quando os personagens de Nekomajin Z perguntam para o protagonista se ele não leu o mangá de Dragon Ball.

Por mais capaz que Toriyama seja, ele não escapa de maus momentos. Nekomajin Mike é o mais chatinho dos gatos, talvez por não ter o carisma de um grande lutador de Nekomajin Z nem a ambição e a gula do primeiro Nekomajin.

Falando no primeiro Nekomajin, é inegável dizer que ele é o mais divertido de todos. O que se pode falar de um personagem que ajuda dois alienígenas a sequestrar uma garota riquinha e depois a liberta dizendo que negociou sua escapada em troca de muito dinheiro? Ou então que rouba as coisas dos outros e depois as oferece como empréstimo a valores exorbitantes? Esse gato é tão divertido que merecia uma série só dele.

A opinião expressa neste parágrafo é bem pessoal: sou muito fã de Dragon Ball, e acho uma série divertida e cheia de méritos. Por causa disso, fiquei até comovido com o último capítulo de Nekomajin Z, que conta com a participação do Goku e de todos os moradores de sua casa anos após o final de Dragon Ball Z. É muito interessante ver, segundo a visão do Toriyama, como ficaram o Uub e a Pan mais velhos, ao contrário do mostrado pelo animê de Dragon Ball GT.

Com piadas usadas sempre nos locais certos, Nekomajin se torna uma leitura bem divertida e descompromissada, daquelas que você lê em uma fila de banco para passar o tempo. Só não vá se influenciar muito com esse gato, ou então você provavelmente venderá o seu lugar na fila a um preço alto... isso se não roubar o próprio banco.

Kamichu!

Por Leandro Nisishima
nisishimaleandro@msn.com

Sem sombras de dúvida o animê escolhido para a matéria desse mês é totalmente desconhecido por essas bandas. E não se deve ao fato de a série ser ruim, mas sim por pertencer a um gênero que não faz grande sucesso no Brasil, o slice of life. A maioria dos títulos desse tipo tem um enredo voltado a situações cotidianas e simples, contando com várias mensagens sublimares que devem ser interpretadas nas entrelinhas.

Não chega a ser difícil entender, porém é preciso certa sensibilidade e intuição para compreender cada passagem. No caso de Kamichu!, as situações envolvem diversos elementos xintoístas, que é uma das seitas religiosas de mais adeptos do Japão, ao lado do budismo. No país, a série também não chegou a fazer um grande sucesso, mesmo com o apreço por parte dos japoneses em relação ao gênero slice of life.

Contudo, Kamichu! recebeu o prêmio de um dos melhores animês de 2005, no Japan Media Arts Festival, concorrendo na categoria animação ao lado de várias outras obras mundiais. De um modo geral, sobram elogios a série por parte de quem gosta de uma boa animação.

A deusa Yurie

O começo de Kamichu! é um tanto estranho e sem sentido, mas aos poucos começará a ficar mais claro devido ao próprio universo da série. Tudo inicia com a protagonista Hitotsubashi Yurie, uma estudante do ensino fundamental, que ao lado das suas amigas Saegusa Matsuri e Shijou Mitsue vive dias calmos e pacíficos. A grande mudança na vida de Yurie aparece no dia em que ela decide se tornar uma deusa.

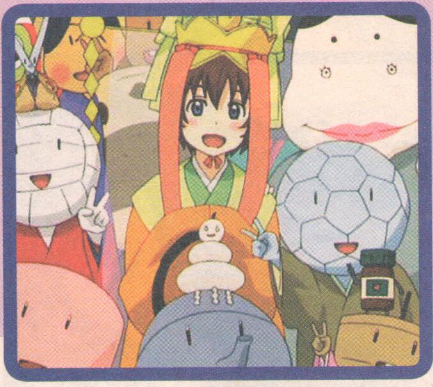
Com a ajuda de Matsuri, ambas começam a pensar em qual tipo de divindade Yurie deveria se converter. Mesmo sem saber ao certo, as duas acabam realizando uma espécie de "ritual" de conversão, e a pequena garota vira repentinamente uma deusa. Alguns podem enxergar isso como um absurdo e de certa forma foge à realidade, mesmo para os padrões japoneses.

No entanto, dentro da ideologia xintoísta, um deus não é apenas um ser inanimado, podendo ser inclusive animais ou pessoas. Além disso, todo e qualquer elemento da Terra tem o seu deus correspondente. Por exemplo, na crença xintoísta os elementos da natureza

"Apesar de ser uma divindade, Yurie não passará a combater monstros, organizações secretas e nem nada do tipo."

têm o seu próprio deus. Além deles existem outros para determinadas situações, como o deus da colheita, prosperidade, felicidade, entre outros.

No caso de Yurie, a garota ganhou o apelido de Kamichu das suas amigas Matsuri e Mitsue. Kamichu é a fusão de duas palavras, sendo que o "Kami" significa deusa, enquanto "Chu" faz referência a "Chugakusei", que é estudante do ginásio. Em resumo, Yurie é a deusa dos alunos do ginásio.



O cotidiano de um ser divino

Apesar de ser uma divindade, Yurie não passará a combater monstros, organizações secretas e nem nada do tipo. A vida dela continuará sendo praticamente a mesma. Apenas pequenas mudanças ocorrerão como a chegada de um trio de conselheiros bem-humorados, algumas reuniões com o conselho dos deuses, cumprimento de pequenas tarefas, entre outros detalhes.

De resto, seu cotidiano segue inalterado. Ela ainda vai à escola, enfrenta as provas, conversa e se diverte com as suas amigas Mitsue e Matsuri e vivencia as provações do seu primeiro amor. E esse é um ponto a se destacar em Kamichu!. Enquanto as outras pessoas passam a ter um respeito maior por Yurie, após ela se tornar uma deusa, a pessoa que a garota admira, Ninomiya Kenji, é um ser totalmente alheio aos acontecimentos a sua volta.

Para ele, Yurie continua sendo uma pessoa comum. Seu real interesse é apenas o clube de caligrafia que o próprio garoto mantém no telhado do colégio. Pelo lado da protagonista, se aproximar de uma pessoa desligada como Kenji não será das tarefas mais fáceis, mesmo com a ajuda e apoio das suas duas grandes amigas.

O universo de Kamichu!

Anteriormente havia mencionado que Kamichu! guarda muitas referências do xintoísmo, e isso não seria verdade se o animê não colocasse diversos seres divinos na trama. E em cada episódio, eles se fazem presentes em grande escala. Para as pessoas normais, todos eles, com exceção das divindades humanas como Yurie, são invisíveis a olho nu. Apenas outros deuses ou seres com algum poder espiritual, como a própria protagonista e a irmã de Matsuri, Saegusa Miko, têm a habilidade de enxergá-los.

No animê, Yurie é a única deusa humana, já que o guardião do templo de Matsuri tem apenas a forma de um homem. E novamente, seguindo as tradições xintoístas, em diversas passagens da série é possível ver as mais diferentes divindades. Temos o deus da roda, do disco de vinil, dos navios e assim vai.

O ponto positivo de toda essa "variedade" é vê-los animando o cenário a sua volta e às vezes interagindo com os personagens principais, garantindo momentos cômicos e relaxantes. Além disso, a apresentação dos "Kamis" em Kamichu! mostra uma visão diferente dos deuses. Pela própria crença do xintoísmo, as divindades não têm toda aquela perfeição dos deuses do Ocidente, eles são relativamente simples e limitados. No caso do animê, tem até um aspecto caricato e simpático.

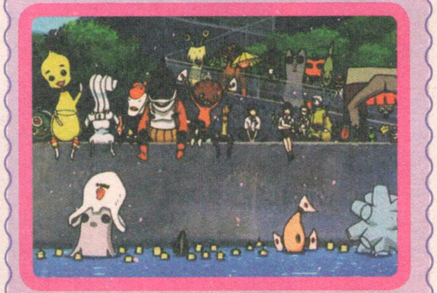
> *"Fora o humor ingênuo, Kamichu! se destaca pelo seu elenco variado e bem humorado."*

Qual a ideia desse animê?

Diferente da maioria dos outros animês, Kamichu! não tem uma linha de história fixa. A maioria dos episódios pode ser assistida em qualquer ordem, com apenas uma ou outra exceção. O esquema segue basicamente a de muitos slice of life, como Natsume Yuujinchou, entre outros, embora nesse caso, a aleatoriedade dos episódios seja ainda mais notável.

De um modo geral, os momentos com maior linha de história envolvem o relacionamento entre Yurie e Kenji. O primeiro episódio também é um dos poucos que deve ser assistido para se ter uma ideia do resto do enredo. A sequência envolve situações variadas, na maioria das vezes mesclando o cotidiano de Yurie e a sua tarefa como deusa.

Apesar de parecer monótono, é nesses momentos que Kamichu! mostra o seu brilho. O humor dessa série tem certo ar de inocência, remetendo às obras de Hayao Miyazaki. Por causa dessa aparente infantilidade, é comum achar que a série agrada apenas as crianças, contudo, muito desse humor inocente certamente será mais bem desfrutado e aproveitado por um adulto. Acredito também que Kamichu! dificilmente agradará o público adolescente, que prefere séries de ação e romance.

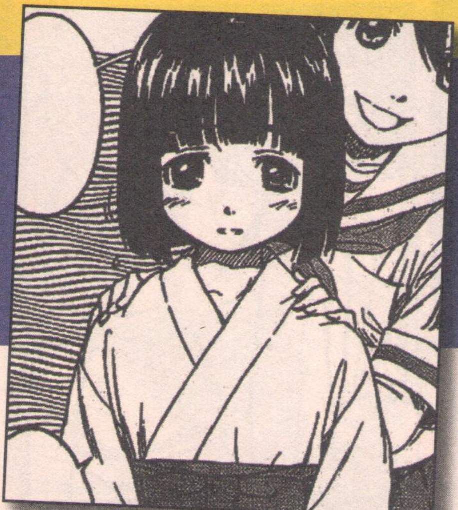


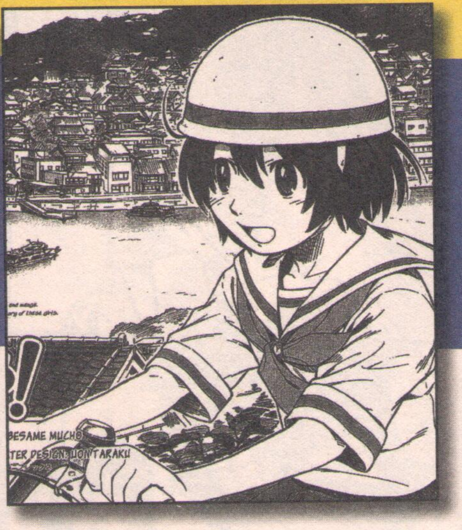
Os personagens

Fora o humor ingênuo, Kamichu! se destaca pelo seu elenco variado e bem humorado. Além da tímida Yurie, temos a sua já citada amiga Matsuri. A garota é a herdeira do templo da família Saegusa, cujo deus local é Yashima-sama, uma divindade com forma humana, e que sonha em ser uma estrela de rock. Contudo, o templo da sua família tem recebido poucas visitas, e consequentemente, pouca renda por parte dos fiéis.

Por mais amiga que seja de Yurie, Matsuri vê a transformação dela numa deusa como um grande negócio. Após esse acontecimento, a garota abre, na própria escola, um espaço exclusivo, no qual a protagonista dá dicas "divinas" às pessoas, em troca de uma pequena quantia em dinheiro. Esse lado mais capitalista de Matsuri renderá outros bons momentos de comédia, assim como o "confronto" dela com Mitsue, que tenta evitar os abusos praticados por ela.

> *"Se pararmos para pensar, Yashima-sama sonha em ser conhecido no mundo da música, contudo, entre os humanos isso seria impossível, pois ninguém além de Yurie e Miko o enxerga."*



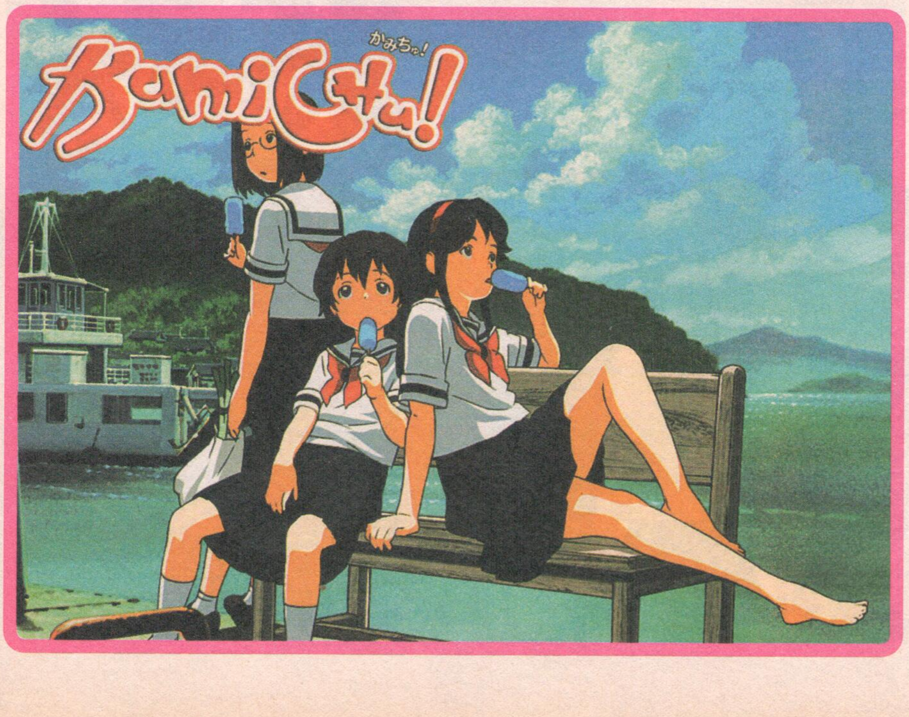


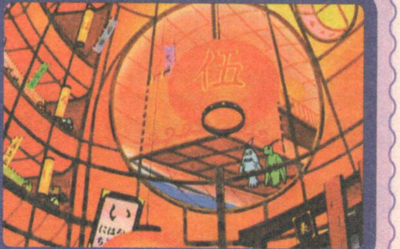
Ainda pelo lado de Matsuri, temos a sua irmã menor, Miko, que inclusive estuda na mesma sala do irmão de Yurie, Kenkichi. Miko é uma das poucas pessoas com a habilidade de ver deuses e espíritos, sendo a herdeira de ofício do templo Saegusa. É por meio dela que Matsuri consegue se comunicar com Yashima-sama. Aliás, Miko nutre um grande sentimento de amizade com o deus roqueiro, fato que gera certo ciúme por parte de Kenkichi.

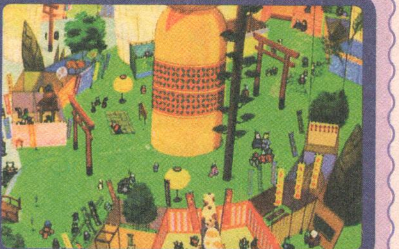
Ainda falando de Yashima-sama, outro dos momentos descontraídos de Kamichu! ocorre quando a divindade se apodera do corpo de Mitsue. Se pararmos para pensar, Yashima-sama sonha em ser conhecido no mundo da música, contudo, entre os humanos isso seria impossível, pois ninguém além de Yurie e Miko o enxerga. Controlando Mitsue, Yashima passa a poder não somente conversar com Matsuri, como também apresentar ao vivo os seus shows, ainda que isso vá contra a vontade de Mitsue.

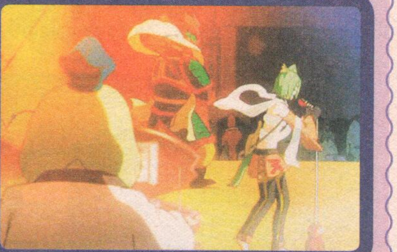
Continuando, na família de Yurie ainda temos os seus pais Shoukichi e Akane. De um modo geral, a presença deles não é tão grande, mas rende algumas piadas, devido às situações absurdas, contadas de forma totalmente inocente por Shoukichi, e a ingenuidade de Akane, que acredita em praticamente qualquer palavra dita pelo seu marido.

Além deles, o resto do elenco é praticamente formado por deuses. O gato de Yurie, Tama, começará a série como um animal qualquer, porém passará a se comunicar com a sua dona após acolher o deus da pobreza em seu corpo. E se inicialmente ele parece apenas um animalzinho "kawaii" a impressão logo será desfeita quando ele começar a falar e brincar com os comentários de Yurie. E ao lado dele, temos ainda o próprio deus da pobreza, com várias piadas envolvendo assuntos financeiros.


Kami Chu!
かみちゅ!







> "Quem acompanhar com atenção ficará mais impressionado com a ambientação do mundo dos deuses do que com a parte aparentemente principal do episódio."

Contos para deus nenhum botar defeito

Ao todo, Kamichu! tem 16 episódios, sendo que os quatro últimos apareceram somente na versão em DVD. Todos eles tratam de uma situação diferente. Em um deles, por exemplo, Yurie é convocada a comparecer ao conselho dos deuses, que nada mais é do que um evento onde todas as divindades se reúnem para discutir sobre a "profissão". A menina acaba se transferindo para a cidade mais próxima do evento. Além disso, ela passa a estudar numa das escolas da região, tendo de mesclar as duas tarefas.

Por um lado, o episódio focará a fase de adaptação de Yurie no seu novo colégio. Por outro, mostrará o mundo dos deuses e as diversas atividades do "Kamicon" (uma referência indireta ao Comiket), como é chamado esse grande evento. No colégio, vemos Yurie com dificuldades de adaptação, pois todos os alunos são formais demais diante da sua condição de deusa, e não ousam se aproximar dela. Já no evento, a garota participa de uma série de atividades diferentes.

Sem tentar entender nas entrelinhas, aparentemente essa história não tem nada de especial. Mas Kamichu!, como todo bom slice of life, tem diversos detalhes indiretos, que o próprio espectador deve descobrir por si mesmo. A parte óbvia é que Yurie se sente triste por ninguém conversar com ela, somente por ser uma deusa. Mas esse na verdade nem é o ponto principal do episódio.

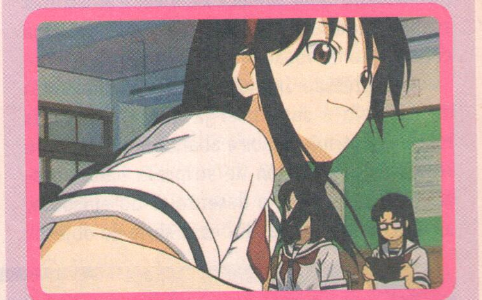
Quem acompanhar com atenção ficará mais impressionado com a ambientação do mundo dos deuses do que com a parte aparentemente principal do episódio. Além do visual inspirado na própria cultura japonesa, o espectador perceberá uma gama variada de piadas sutis com o universo divino. Numa das passagens todos os deuses estão dormindo, enquanto somente Yurie acorda para ir à escola. A protagonista até mesmo brinca com isso, afinal o mundo inteiro cultua seres divinos, e Kamichu! faz questão de ironizar esse ponto.

> "Feito o poema de Drummond que fala de uma pedra que há no caminho, as entrelinhas da simplicidade do poema guardam diversas mensagens ocultas e geniais."

O próprio tratamento recebido por Yurie acaba sendo alvo de crítica, afinal, toda a formalidade dos alunos, simplesmente afasta qualquer tentativa de amizade por parte da protagonista. A ideia não é mostrar uma passagem triste para o espectador ficar com dó, mas mandar a mensagem de que formalidade demais pode atrapalhar a relação entre as pessoas. Outra forma de interpretar pode partir da condição de deusa de Yurie, desmistificando a imagem que a maioria de nós tem sobre seres superiores. A ideia é que eles também possuem sentimentos e problemas, tendo que frequentemente recorrer à ajuda de outras pessoas. Isso ainda é reforçado pelo próprio clima descontraído do Kamicon, que coloca passagens em que deuses estão cantando e dançando, como os humanos.

Há ainda uma passagem nesse episódio em que uma deusa cantora, diz a Yurie que seres divinos não podem pedir ajuda a outros deuses, eles devem ser fortes e simplesmente seguir em frente. Contudo, após a conversa, ela apenas diz que isso em nada os impede de recorrer da ajuda dos amigos. Ou seja, nas entrelinhas isso quer dizer que não é somente alguém abaixo de você que precisa de conselhos, como também qualquer um acima, seja ele uma pessoa normal ou um deus.

O melhor de todas essas sequências é a simplicidade com que isso é passado a quem assiste. Tem um certo ar mágico, e isso não é somente por causa do clima surreal e divino, mas sim pelo fato de que é fácil saber o que está acontecendo na tela, embora seja de difícil compreensão. Feito o poema de Drummond que fala de uma pedra que há no caminho, as entrelinhas da simplicidade do poema guardam diversas mensagens ocultas e geniais. Esse é exatamente o caso de Kamichu! e de qualquer outro slice of life. Costumo chamar isso de "simplicidade filosófica" e basicamente todos os outros capítulos do animê a possuem em maior ou menor grau.



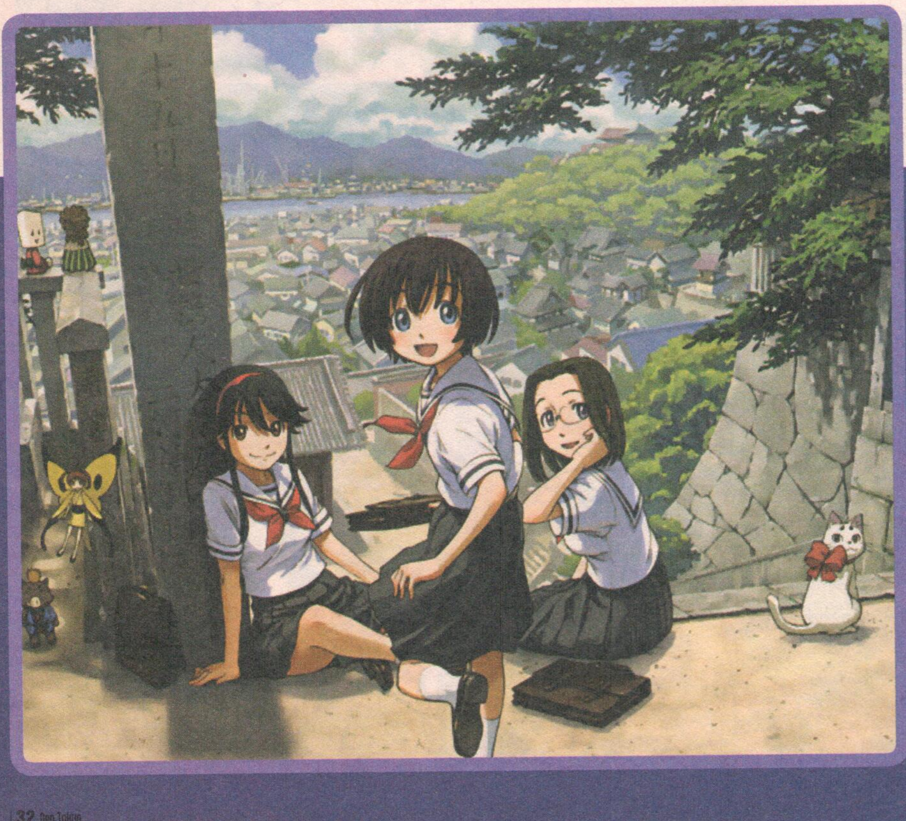
> *"Se as histórias de Kamichu! são interessantes e relaxantes de assistir, parte disso se deve à boa qualidade técnica da série, que ajuda em muito no envolvimento entre a história e o espectador."*

Alguma das outras situações

Não quero me estender demais nisso para não estragar a surpresa de quem for assistir. Contudo, gostaria de dizer que cada episódio do animê passa uma mensagem diferente. Num deles as três amigas Mitsue, Yurie e Matsuri vão a uma praia abandonada. Para a infelicidade delas começa a chover e as garotas acabam indo se abrigar debaixo de uma antiga construção do local.

A impressão inicial é a de um episódio de mistério e suspense, já que em diversas histórias, locais velhos e abandonados sempre reservam algum tipo de surpresa nada agradável. Porém, com o desenrolar do episódio, as três começam a achar uma série de objetos usados. Até aí tudo normal, pois elas apenas checam cada um deles e nada fazem. A história toma um rumo diferente quando Yurie, a pedido de alguns deuses, começa a resgatar o passado desses objetos, revelando não somente a origem deles, como também das pessoas que os usaram e o próprio ambiente onde tudo isso aconteceu, que é justamente a praia abandonada, que outrora fora exuberante e agitada. Esse episódio passa um inegável sentimento de nostalgia.

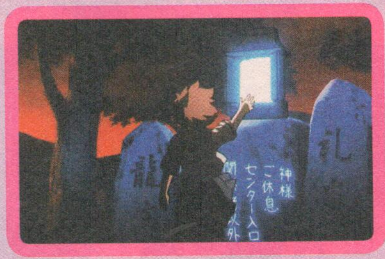
Em resumo, temos ainda histórias envolvendo o deus da pobreza, as festividades de fim de ano, a vida felina, o deus do navio, as eleições do conselho estudantil, entre várias outras. Todas com mensagens indiretas e um ótimo envolvimento do elenco principal e secundário.



Falando tecnicamente

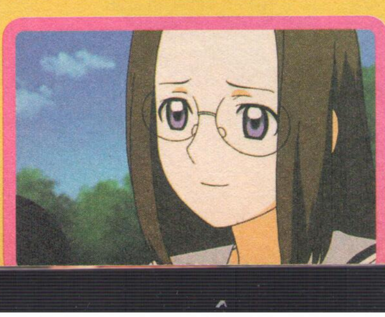
Se as histórias de Kamichu! são interessantes e relaxantes de assistir, parte disso se deve à boa qualidade técnica da série, que ajuda em muito no envolvimento entre a história e o espectador. O visual dos deuses agrada por ser caricato e simpático, conferido um clima vivo, sobretudo quando aparecem vários voando e se divertindo pela tela. Os cenários também não abusam de cores fortes, sendo agradável de assistir.

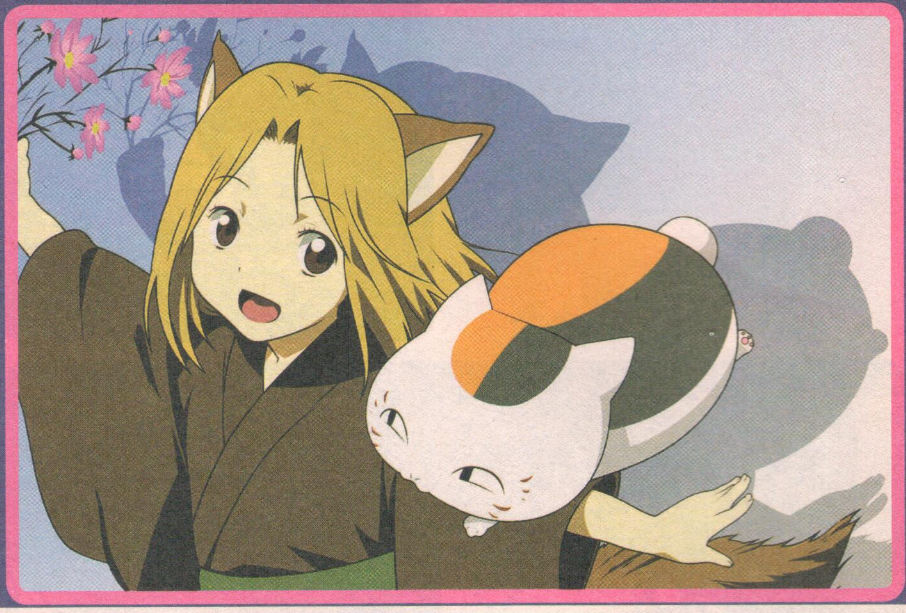
Sobre os personagens, o visual é bem simplório, sendo que Yurie e Miko possuem um traço um pouco mais infantil do que as demais personagens, provavelmente para deixar o animê com um ar mais simpático (os japoneses costumam enxergar personagens "kawaii" não como crianças, e sim carismáticos). Contudo, apesar da simplicidade todos se encaixam bem nos cenários, tanto pelo visual quanto no uso de cores.



As animações também reservam ótimos momentos, não somente pela atuação dos deuses, como também em determinados trechos de conteúdo mais surreal, em que bons efeitos de animação são usados, sobretudo de luz e movimentação. A trilha sonora também potencializa boa parte dessas sequências. Afinal com um repertório de faixas variadas, composta de diversos tipos de instrumentos e ritmos, praticamente todo momento é bem representado.

Enfim, o estúdio de animação do Brain's Base fez um excelente trabalho técnico, algo que tem sido constante e comum nas obras mais recentes da empresa, responsável por "hits" como Kure-nai, Baccano! e, recentemente, Natsume Yuujinchou.

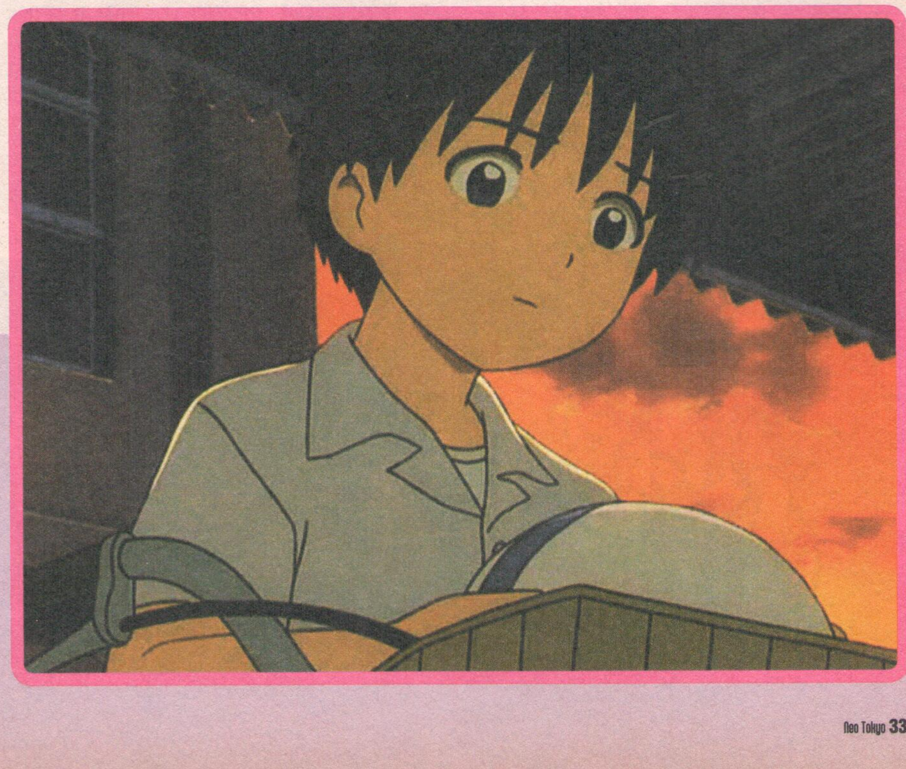




O xintoísmo

Falei inúmeras vezes na reportagem que Kamichu! tem estreitas ligações com o xintoísmo, uma das crenças mais populares do Japão, então, seria estranho não comentar nada disso. Para entender melhor, primeiramente é preciso saber que nela não existe um único e absoluto deus, embora a divindade mais conhecida e cultuada seja Amaterasu, a deusa do sol. Existe uma série de seres divinos, cada qual ligado com um elemento natural ou da vida humana.

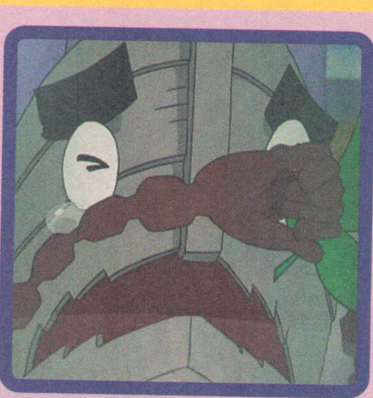
Um ponto a ser esclarecido é que o xintoísmo não chega a ser uma religião propriamente dita, como é o budismo, cristianismo ou judaísmo, mas sim um estilo de vida. O xintoísmo é a expressão do modo de pensar dos japoneses. As crenças, em parte, são usadas e difundidas diariamente entre eles. Um exemplo disso pode ser conferido quando uma criança "abusa" de um brinquedo. É dito que os pais japoneses não dizem para o filho não quebrar, e sim, para não machucar. A explicação é que no xintoísmo acredita-se que todo e qualquer objeto, até um simples brinquedo, tem um espírito dentro dele. Além disso, a definição da palavra "kami" não significa exatamente "deus", embora essa seja uma das possíveis traduções. Ela também pode estar se referindo a espíritos.



> *"Além dos fortes elementos xintoístas, os cenários do animê foram diretamente tirados da cidade de Onomichi, que fica nos arredores de Hiroshima."*

De um modo geral, o culto ao xintoísmo é realizado nos diversos templos espalhados por todo o Japão. Em Kamichu!, isso é representado pelo templo Saegusa. O momento mais propício para cultuar os deuses é durante o período de festas, em especial o Ano Novo, já que o Natal não tem tanta importância para os japoneses, como acontece no Ocidente. Nos templos, as pessoas vão agradecer os Kami, pedindo proteção para o ano que está chegando. A visita aos templos costuma ser feito logo no dia primeiro de janeiro.

No mais, há uma enorme valorização da natureza, em especial das montanhas, local onde nascem muitos rios. Por isso, a prática de alpinismo não é muito difundida no Japão, mesmo contando com um território cercado de montanhas. E perceba o quanto os mares e os oceanos estão fixos no modo de pensar dos japoneses. A entrada do mundo dos deuses é um lugar cercado de água, na qual se chega somente usando um barco. O cenário também lembra e é inspirado na arquitetura e na cultura do país.



Inspirações e referências

Como toda e qualquer obra, Kamichu! não foi criado do nada, sem ter onde se inspirar. Além dos fortes elementos xintoístas, os cenários do animê foram diretamente tirados da cidade de Onomichi, que fica nos arredores de Hiroshima. As principais paisagens da cidade foram mapeadas e reproduzidas na série pelo Brain's Base. Consequentemente, algumas tradições, costumes e acontecimentos do local também foram usados na produção.

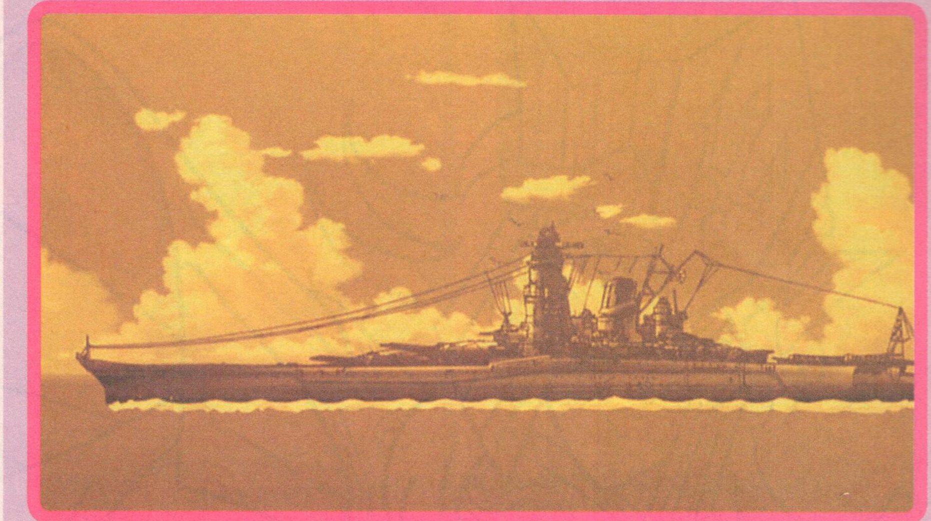
No episódio 9, o antigo navio de batalha Yamato aparece como um dos personagens principais. Para quem não sabe, essa máquina de guerra foi usada pelos japoneses durante a Segunda Guerra Mundial. É considerado o maior e mais bem armado navio de guerra do mundo (mesmo para os padrões atuais). É dito que os japoneses o construíram para simbolizar a grandiosidade do país na época da guerra. Entre os significados de Yamato, um deles é justamente Japão. O termo era usado na Antiguidade, ainda quando somente a ilha principal de Honshu era parcialmente habitada. A palavra remete às origens do país.

O Yamato foi completado em 8 de agosto de 1940. Ao lado de vários outros navios japoneses, ele representava o que de melhor e mais avançado existia na época entre os navios de guerra. Ainda assim, os japoneses tiveram derrotas esmagadoras frente aos norte-americanos e ao seu armamento naval que naquele momento era nitidamente inferior. Em 1944, boa parte da frota japonesa foi afundada pelos americanos numa batalha simbólica entre Davi e Golias. O Yamato sobreviveria por mais um ano, retornando durante esse tempo a Hiroshima, local onde se passa a história de Kamichu! e justamente o lar do gigante navio de guerra.

O Yamato foi afundado durante a operação Tem-go, a última missão da marinha japonesa, antes da iminente rendição. Mais de 300 aviões norte-americanos bombardearam o Yamato durante horas. O local de "morte" do grande encouraçado foi o norte da ilha de Okinawa, que fica ao sul do Japão. Okinawa foi usada como base para os ataques aéreos em direção a Tóquio.

No episódio de Kamichu!, o temido navio aparece justamente no fundo do mar, exatamente no local onde foi afundado. O capítulo conta a história de um dos tripulantes do Yamato e dos dias vividos por ele dentro do navio. Esse senhor, que na época era bem jovem, diz que apesar de todas as dificuldades da guerra, havia passado bons momentos trabalhando na embarcação. Um dos seus sonhos antes de morrer é justamente o de rever a embarcação. Ao ouvir o desejo dele, e com os insistentes pedidos do deus dos navios, Yurie aceita a missão de trazer o Yamato momentaneamente de volta para casa.

Inicialmente, o próprio encouraçado não aceita a proposta, por estar com vergonha de retornar, devido à derrota frente ao inimigo. Contudo, após alguns pedidos ele acaba aceitando, e Yurie exerce o seu papel como deusa, trazendo-o de volta, bem diante dos olhos daquele senhor que tanto o admira. A passagem tem um ar razoavelmente nacionalista, contando com elementos da cultura nipônica, como a presença de deuses xintoístas e pétalas de cerejeiras dando as boas-vindas ao grande encouraçado. Aliás, não é somente Kamichu! que presta homenagem ao navio, outros animês, filmes e mesmo museus e livros japoneses idolatram o navio.



Dito isso, fica bem fácil de decifrar a mensagem passada pelo episódio 9 de Kamichu!.

GAME OVER PLUS ANIME
CD-ROM PC // PS2 // PS3 // XBOX360 // PORTÁTEIS // ARCADE
GAME OVER
CONFIRA
GAME one
GAMERS PRÓ
RESIDENT EVIL 5
4 DETONADOS ESPECIAIS
50 Cent Blood on the Sand
F.E.A.R. 2
170 JOGOS
Inclui CD

ENFRENTE TODOS OS DESAFIOS

As revistas que trazem todos os lançamentos e dicas dos melhores jogos de PC, Playstation e X360 para você detonar seus games favoritos com muita ação e desafio.

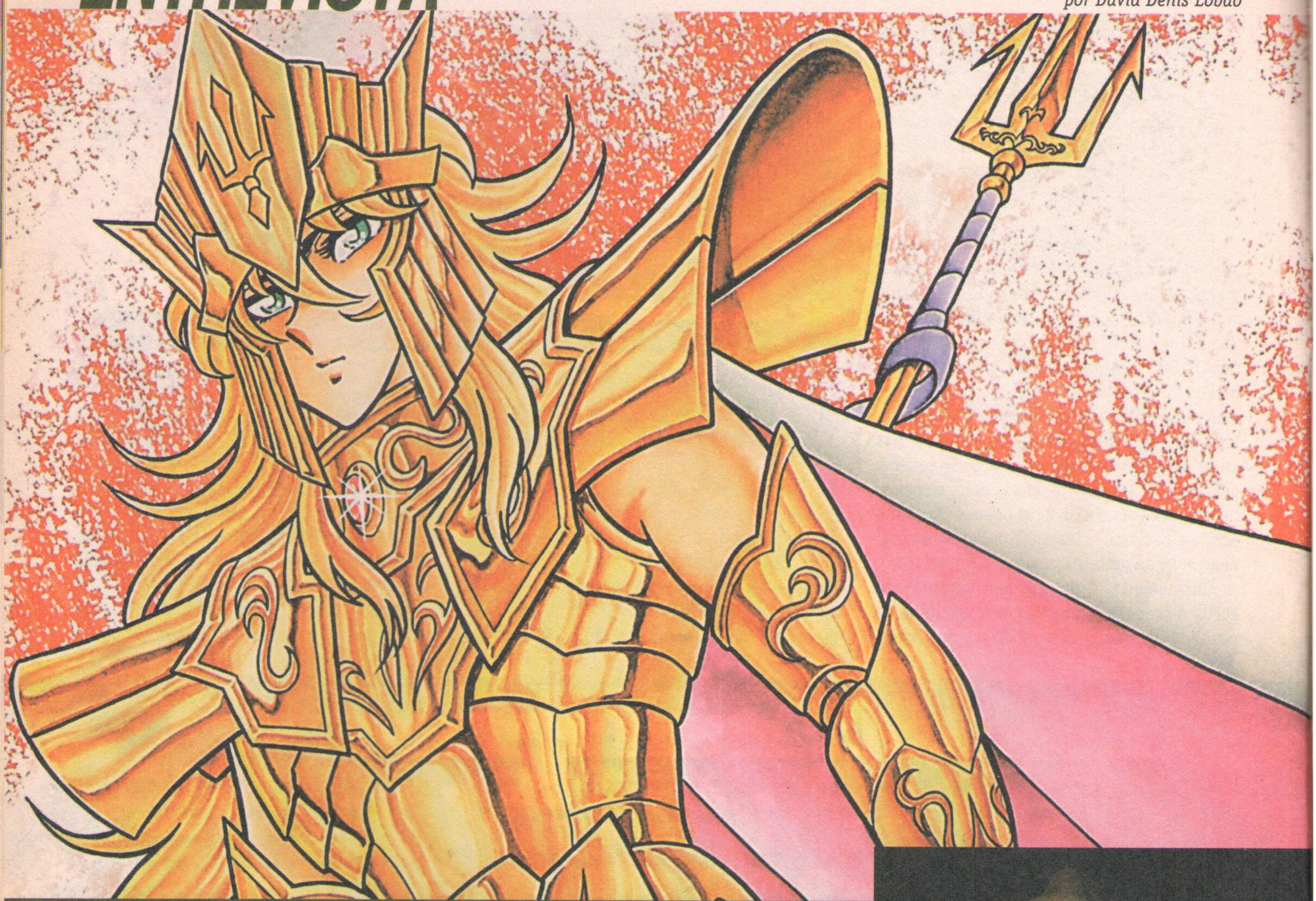
NAS BANCAS!

EDITORA escala

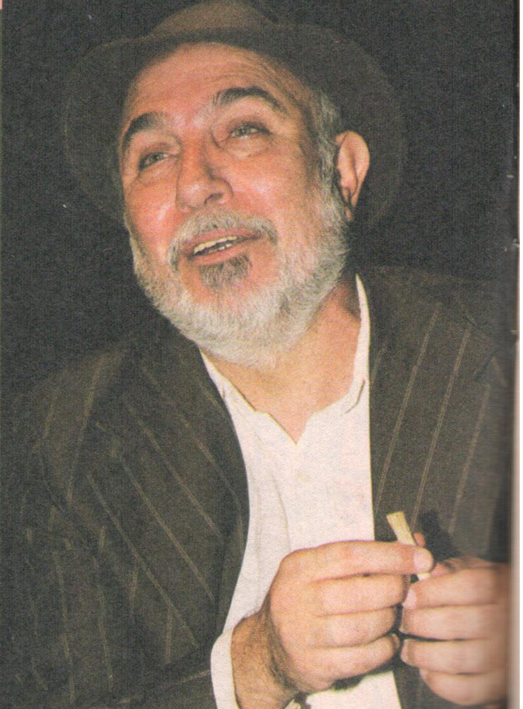
Também pelo www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

ENTREVISTA

por David Denis Lobão



Flávio Dias, O Poseidon de CDZ



Neo Tokyo: Como você começou sua carreira de dublador? Foi complicado? Quais os primeiros trabalhos?

Flavio Dias - Comecei em 1976, num teste para o Pernalonga. Havia morrido o ator Gastão René, a primeira voz brasileira do coelho, e tive sorte. Em seguida, passei a fazer pequenos papéis em longas-metragens. Foi complicado no início, até "entender" a nova técnica de interpretação, depois corri atrás, como qualquer um da área.

NT – Você virou um ícone das crianças com personagens clássicos como Pernalonga, Patolino, Ray (Caça-Fantasmas) e Valente e Malvado em Ursinhos Carinhosos. O que guarda destes personagens que foram sucesso para a geração 80/90?

FD - Na verdade, o trabalho com Pernalonga e Patolino foi pouco. Foram perto de 40 desenhos com cada um deles, mas foi emocionante dublar os meus ídolos. Já nos "Ursinhos" desenvolvi voz própria, tanto para o Malvado quanto para o Valente, sendo este uma homenagem ao Leão da Montanha, na época feito por Chico Borges, que fazia meu pai na dupla Bob-Pai e Bob-Filho.

> "Longas-metragens dublados foram, até hoje, mais de 3 mil títulos, 6 mil se juntar desenhos, séries, novelas, filmes técnicos..."

NT – Você dublou o Marte em Cybercops. Quando vocês fizeram tinha ideia da importância da série? Mesmo ela sendo "tosca", foi feita com cuidado a dublagem e tornou-se clássica. Como é ser lembrado até hoje por este herói durão?

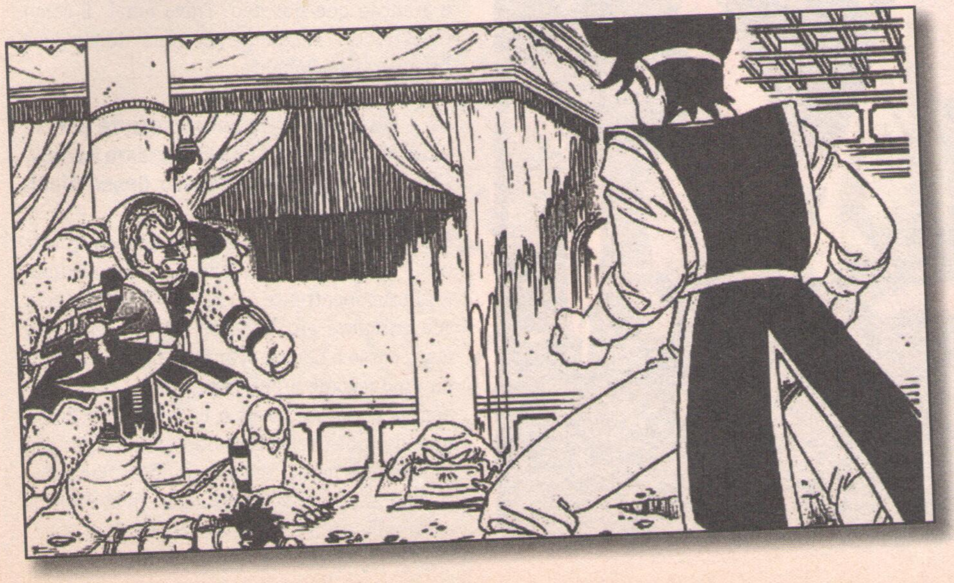
FD – Sinceramente, não tínhamos noção, nenhum de nós, atores brasileiros, da importância desses personagens na cultura japonesa. Poucos de nós sabiam o que era mangá, e como se transformou dos livros para as telas. O trabalho foi feito com o profissionalismo de sempre, a prova está na ótima direção de Denise Simonetto, mas, hoje, imagino que seria um tratamento ainda mais cuidadoso, devido ao conhecimento que temos hoje da importância do mangá na cultura japonesa.

NT – E como é fazer um cachorro, afinal é sua a voz do cãozinho Wishbone, né?

FD - Ah, o Wishbone, "osso da sorte", me deu liberdade de criação para improvisos e alterações de texto com o intuito de suavizar as narrações. Foi muito legal, mas eu já havia feito um cão. Foi na série do Superdog, acho que ficou Supercão, no Brasil, ou coisa assim.

NT – Você também fez diversos personagens em filmes como o Dave McFly (De volta para o Futuro) e o Haru (Um Ninja da Pesada). Qual a diferença de fazer longas pra desenhos? Quais te trouxeram melhor retorno?

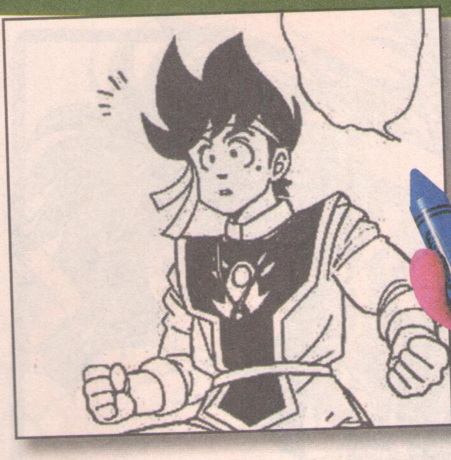
FD – Longas-metragens dublados foram, até hoje, mais de 3 mil títulos, 6 mil se juntar desenhos, séries, novelas, filmes técnicos... A principal diferença é que em desenho você invariavelmente cria uma voz para o boneco, mas nos longas ou novelas, é preciso aproximar sua voz, seu timbre, ao do ator a ser dublado e é isso o que diferencia os trabalhos. Um dos mais difíceis foi no filme Don Juan de Marco. Nele, dublo o Johnny Depp, que faz um personagem com sotaque espanholado até quase o final do filme, para então "falar normal". Belo filme, ótimo desafio... Acho que ficou bom.



NT – Você dublou inúmeros animês, mas sempre é lembrado pelo Poseidon de Cavaleiros do Zodíaco. Teve teste pro personagem? Por que você não fez a redublagem?

FD - Eu estava na Gota Mágica (estúdio de dublagem) e o Gilberto Baroli (diretor) me convidou pra participar da série Cavaleiros do Zodíaco. Disse que a dificuldade estava no contraditório emocional que o personagem Julian Solo apresentava e que apesar de pequena a participação, certamente seria marcante... E não é que foi! Não participei da redublagem da Álamo, porque tive um desentendimento administrativo com o estúdio e desde 1996 nunca mais entrei lá. Aliás, isso aconteceu com vários outros estúdios. Nunca admiti desrespeito para com meu trabalho ou minha categoria profissional. Pena que os colegas não ajam da mesma forma... Mas isto é papo pra outra hora.

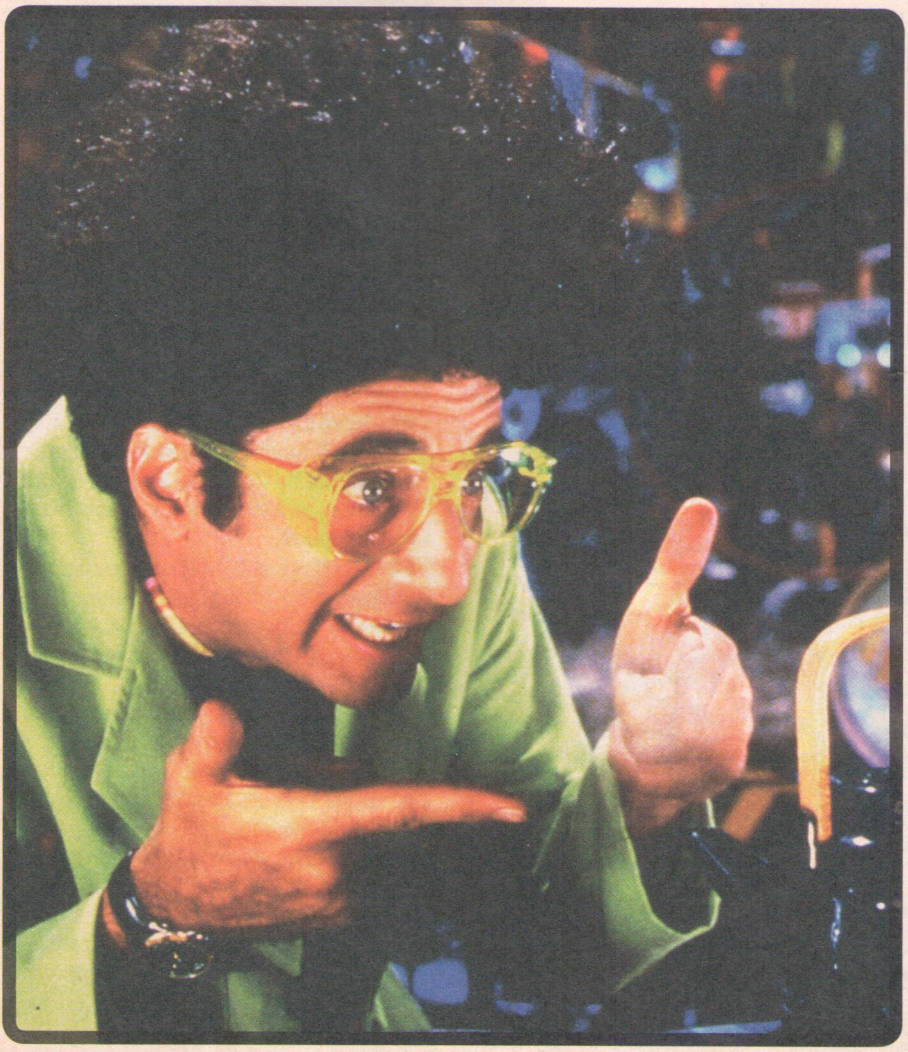
"Distribuidor quer que a dublagem seja barata. Bem feita ou não, é problema do espectador, e como se trata de 'América Latina', pode mandar qualquer m**** que eles aceitam assim mesmo."



NT – Na época da Gota Mágica você também viveu o vilão Neflite, de Sailor Moon, e o Pop, de Fly, o Pequeno Guerreiro. Que recordações e curiosidades você traz desse período?

FD - O barato do Pop é que ele é um garoto adolescente e o Fly uma criança. Criança que é dublada por uma das maiores atrizes em dublagem, minha amiga Noely Santisteban. Que saudades! Foi com esta série que passei a observar a relação dos animês, via mangás, com a cultura oriental. Foi com o Pop que comecei a perceber a invasão dos animês, e olha no que deu...

NT – Você viveu o Myuga de InuYasha, um personagem muito querido do público, mas na terceira temporada você foi substituído pelo José Parisi Jr. Por quê?



FD – Simples, o estúdio não pagava em dia e quando o atraso passou de três meses, me neguei a trabalhar sem receber o trabalho já executado. Resultado? Fui mais uma vez substituído, sem consulta a mim ou ao público. Aliás, os distribuidores querem mais é que o público, leia-se fãs, se exploda. Distribuidor quer é que a dublagem seja barata. Bem feita ou não, é problema do espectador, e como se trata de "América Latrina", pode mandar qualquer m**** que eles aceitam assim mesmo.

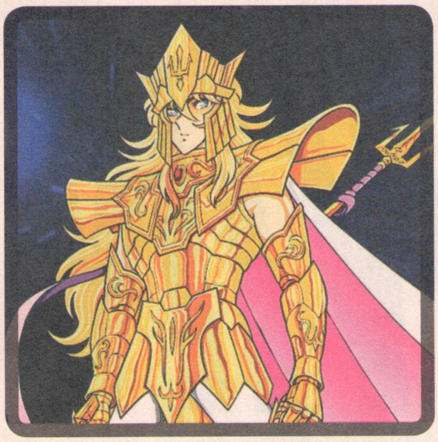
NT – Como é seu contato com os fãs de animê? Gosta deles? Vai em eventos?

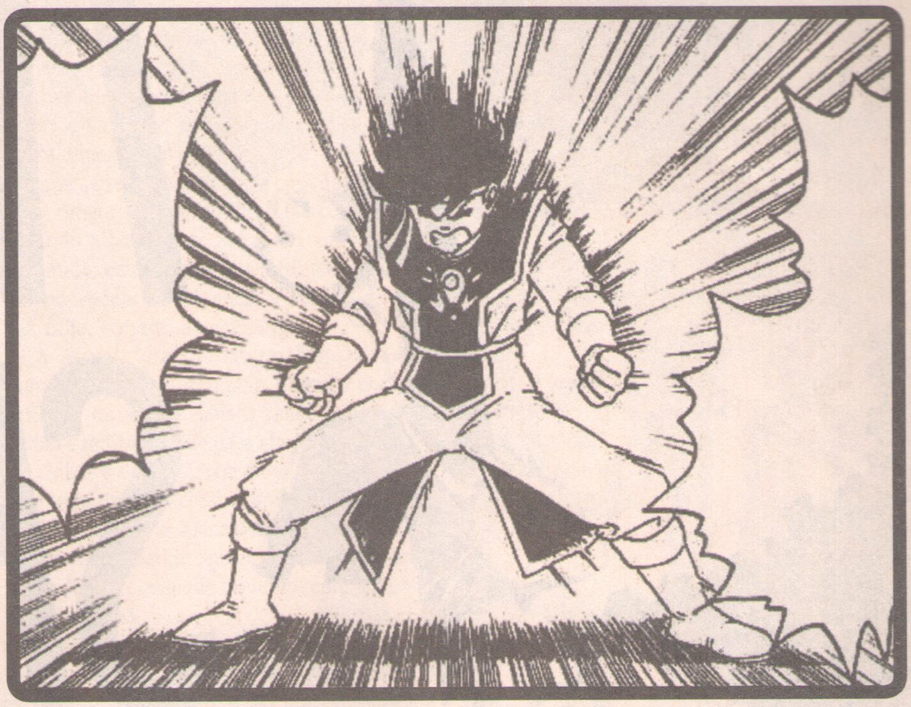
FD - Tenho o maior respeito pelos fãs. O único real retorno da qualidade de nosso trabalho. Tenho ido a eventos em várias capitais e, incrível, sempre me emociono com o carinho e atenção que nos dão. Trava geral. É como se estivesse entrando em cena numa peça teatral... Emocionante.

NT – Em eventos de animê sempre pedem para você fazer a voz do dinossauro Barney, te surpreende este sucesso desse bicho roxo estranho?

FD - Não surpreende porque o Barney tem como alvo crianças até 8 anos, 10 no máximo. A única concorrente direta é a TV Cultura com sua brilhante programação infantil. Mas é só ela, e então o Barney ocupa um espaço em falta na produção de programas infantis. Mas também já não dublo mais o Barney desde 2005, quando processei o estúdio Centauro por uso indevido de minha voz em produtos não autorizados por mim. Reclamei, pedi meus direitos e me indicaram a porta de saída... Saí.

O Beakman foi a melhor série que dublei até hoje. Instrui e diverte sem apelações, estimula o estudo e a pesquisa, e tudo, sempre, com muito bom humor."





NT – Falando agora do seu personagem mais famoso, o Beakman, de O Mundo de Beakman. Como ocorreram as dublagens? Passaram por diversos estúdios, não? Por que a voz do pinguin mudou?

FD - O Beakman foi a melhor série que dublei até hoje. Instrui e diverte sem apelações, estimula o estudo e a pesquisa, e tudo, sempre, com muito bom humor. Meu problema com o estúdio Álamo foi durante a realização do segundo ano desta série, a esta altura o ator Carlos Silveira, que dublou o Lester, também havia se desentendido com a Álamo. A Álamo tentou fazer teste de vozes para nos substituir, mas a TV Cultura bateu o pé e insistiu junto ao distribuidor nossa manutenção. Por isso, o terceiro e último ano do Beakman foi dublado na Dublavideo. A voz de um dos pinguins mudou porque um dos atores faleceu, o Amaury Costa, que foi substituído por Parisi Jr.

NT – Que lembranças e curiosidades o Beakman te traz hoje em dia? Reconhecem sua voz na rua por causa dele?

FD – Bom, já aconteceu em diversos lugares... Em palestras, as mais variadas, sempre vem alguém, no final, me perguntar se a voz não é do Beakman. Aconteceu em leitura dramática (teatro). Em gravações para TV, com os próprios colegas de gravação. E, se por acaso fico conversando com alguém, no metrô, por exemplo, quando percebo, tem um monte de gente, de boca aberta, me olhando. Disto tudo, o que guardo é a frase repetida por vários amigos "Cara, o Beakman é muito legal"! Adoro assistir ao programa grudado no meu filho! Tem coisa melhor pra se ouvir do que a boa avaliação de seu trabalho? Obrigado por esta chance. Um abraço a todos.

Por Fabio Garcia

FUTATSU NO SPICA (Twin Spica)	
VOLUMES:	12 (em andamento)
EPISÓDIOS (ANIMÊ):	20
AUTOR:	Ko Yaginuma
EDITORA:	Media Factory

TWIN SPICA

O MEU SONHO... "O meu sonho. Classe número um, Asumi Kamogawa. O meu sonho é virar piloto de foguete. Já me disseram que a Terra é muito linda vista do espaço, e por isso que eu gostaria de ser um piloto de foguete. Pra ir até o espaço, e levar todo mundo para planetas diferentes. E eu não ia cobrar nada, nem do meu pai e nem do senhor Leão. E é isso!"

Review

No ano de 2010 o Japão lança seu primeiro foguete, conhecido como Shichi. Alguns segundos após a decolagem, o tanque de combustível explode e a nave fica descontrolada. Ela então despenca numa região urbana, matando centenas de pessoas naquela que seria a maior tragédia da astronomia japonesa. Anos depois, conhecemos Asumi Kamogawa, uma garotinha tímida que tem um sonho desde criança: se tornar um piloto de foguete. Mas a menina não quer abandonar o pai sozinho, já que sua mãe morreu quando era uma criancinha por causa da queda do foguete.

Quando o foguete destruiu aquele bairro, a pequena Asumi conheceu um moço estranho que usava uma máscara de leão chamado Senhor Leão (Lion-san). Ele aparenta ser apenas um amigo imaginário, pois ninguém o vê, mas logo descobrimos que ele é o piloto do foguete que caiu.

Asumi, então, é apoiada pelo pai a ir à escola de astronautas, para formar a primeira turma, mas nada lá é muito fácil. Além de matérias difíceis, ela ainda tem de enfrentar o ódio misterioso que um professor nutre por ela, traçando ideias para tirá-la da escola o mais rápido possível. Mas Asumi também é agraciada com grandes e fervorosas amizades, que aprenderão muito com a garota simples que é.

Uma história, acima de tudo, madura

Twin Spica é um mangá belíssimo em questão de história. Ele foi publicado numa revista Seinen (mangás para adultos) e nem por isso tem violência ou sexo. Aliás, não há nenhuma gota desses clichês que infestam os atuais mangás para adultos. A história beira o infantil, o lúdico, mas com pequenos detalhes que temperam a história para os mais velhos.

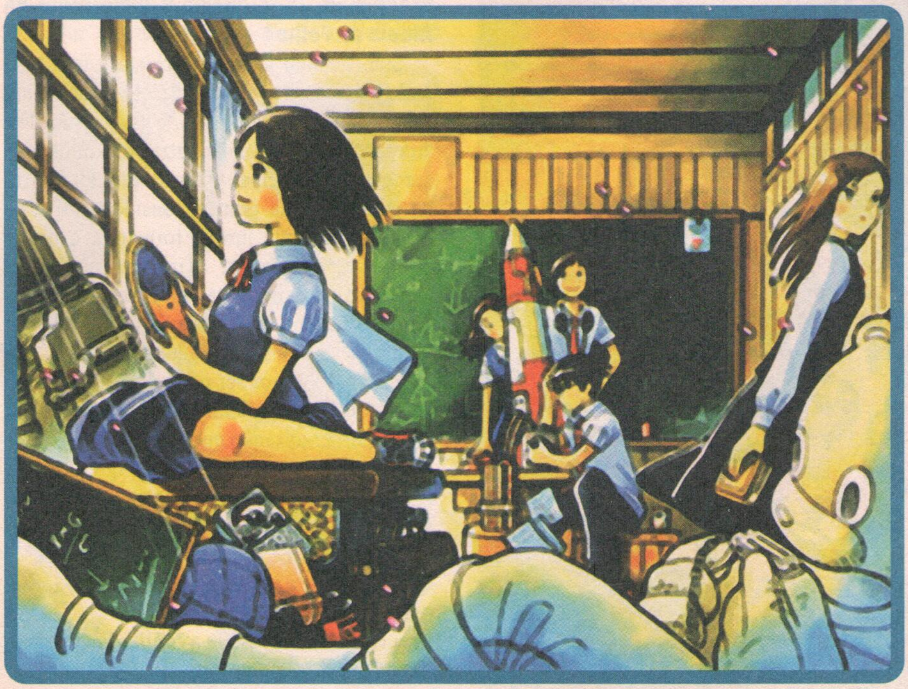
Analisando a história temos duas Asumis, a criança e a adolescente, que se revezam nos capítulos. Em alguns temos a história da adolescente enfrentando os problemas da escola de astronautas e em outro encaramos as vivências da pequena Asumi quando criança lidando com a morte da mãe e com a falta de amizades.

A série tem um roteiro simples, mas que emociona muito facilmente, tendo já arrancado lágrimas deste que vos escreve muitas vezes. No capítulo que corresponde ao primeiro episódio do animê vemos o enterro da mãe de Asumi e ela levando a urna com suas cinzas para ver o mar. Depois de assumir que jogou as cinzas da mãe no mar e de levar um tapa de seu pai, furioso, a garota revela, com aquela inocência tocante de criança, que queria fazer isso porque, desde o acidente que deixou sua mãe em coma, ela não pôde ver o mar que tanto gostava.

Outro momento da Asumi criança que me levou às lágrimas foi o capítulo que a garota desmaia após cair num rio e vai parar nos limites desse mundo com o outro. Lá, ela encontra o Senhor Leão sem a máscara, que conta que ela está quase morta, mas que ela pode voltar se for até o final do caminho, desde que não revele a ninguém seu nome. No meio do caminho, a garota encontra uma mulher misteriosa e cega que pede ajuda para pegar o barco do mundo dos mortos. Asumi ajuda a moça e, através das conversas, descobre que aquela era a sua mãe com quem nunca pôde conversar. O momento final, com a Asumi olhando o barco indo pro reino dos mortos e chorando, em pensamento, pedindo desculpas por não poder ter revelado à mulher que era sua filha, é muito emocionante.

A Asumi "grandinha" também tem seus momentos tocantes, como quando cogitam retirá-la da escola, pois a roupa espacial de testes é muito grande para ela (Asumi é muito baixinha) e então teriam de gastar mais verba com uma roupa exclusiva pra ela. O momento em que mostra a Asumi dentro da roupa de astronauta olhando apática e todos os alunos rindo dela faz com que fiquemos com um baita dó da menina.

O Senhor Leão é também uma presença marcante na vida da garota. Ele identificou nela seu sonho de infância, por isso a ajuda desde pequena. Todos os dias os dois saíam para correr pelas ruas do bairro para conseguir mais fôlego, característica essencial para os astronautas. Ele também tem sua história triste, pois assim que ele voltasse da sua viagem espacial ele pediria sua namorada em casamento, mas infelizmente o destino os separou para sempre.



"O que Twin Spica tem de fascinante é saber contar uma história simples (uma garota querendo realizar seu sonho) com detalhes e tramas que emocionam os leitores."

Twin Spica ainda conta com uma gama de personagens interessantes que deixam ainda mais densa a história da série. De todos, a mais intrigante é a misteriosa Marika Ukita. A garota estuda com Asumi, mas tem flashes de memória em que era amiga do Senhor Leão, quando este era apenas uma criança. Vale lembrar que o mistério da Marika foi muito mal abordado no animê, o que gerou um desfecho para o caso, no mínimo, fraco.

O que Twin Spica tem de fascinante é saber contar uma história simples (uma garota querendo realizar seu sonho) com detalhes e tramas que emocionam os leitores. A versão animê foi exibida pela NHK, canal que não exibe conteúdo pesado, em pleno horário diurno como se fosse uma série para crianças. E o mais engraçado é que a série pode ser assistida por crianças tranquilamente, pois não há nada que os pais evitariam. A atração no público adulto se dá pelas sutilezas e pela abordagem.

Com um traço bonito, personagem cativante e uma história emocionante, Twin Spica é uma das séries mais comuns e das mais mágicas que tive o prazer de ler. Como o mangá é difícil de achar, pode contentar-se com a versão em animê que é exibida pelo canal Animax. Depois disso, seus sonhos nunca mais serão grandes o bastante.

Qual a resposta?

Naruto – Volume 1

Por Matheus [illegible]

イチャイチャパラダイス
イチャイチャ

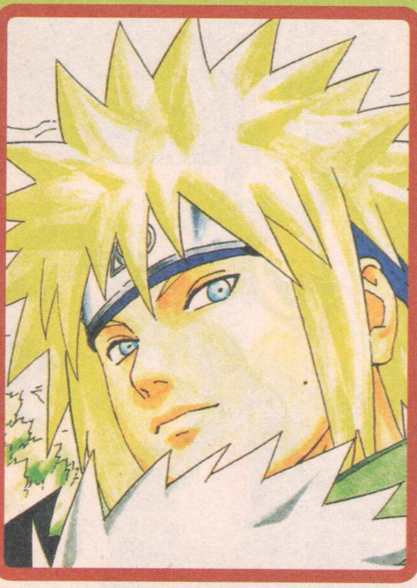
Naruto é uma série cercada de mistérios, e não é raro que seus fãs se façam perguntas. Por que isso ocorre? Por que esse ninja se tornou um vilão? Quem, diabos, é aquela pessoa? Pensando nessas infinitas perguntas, formulamos uma matéria especial: você confere aqui algumas das dúvidas mais frequentes da série explicadas com cuidado e clareza. Ainda possui dúvidas? É simples: entre em contato conosco e nós iremos te explicar. Boa diversão!

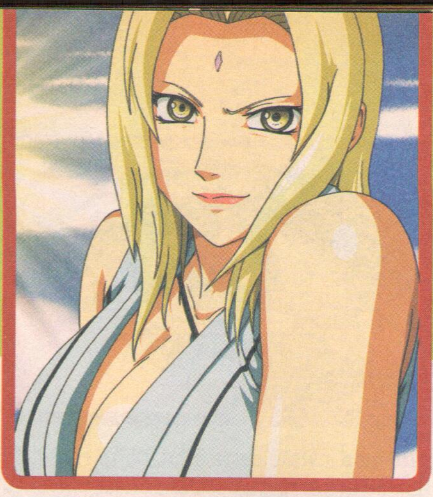
Tsunade na verdade possui quantos anos?

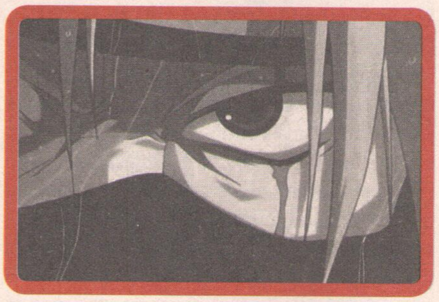
Mesmo com uma silhueta bela e jovial, Tsunade possui, na primeira vez em que aparece na série, cerca de 50 anos. A idade fica clara pelo fato de ela ter sido treinada pelo Terceiro Hokage, junto dos então companheiros de equipe Orochimaru e Jiraya. O segredo para conservar a beleza é simples: a ninja, especialista na área médica, possui um jutsu que pode lhe dar a aparência que desejar, optando, obviamente, por ficar na casa dos 20 e poucos anos.

Orochimaru já foi membro importante da Aldeia da Folha?

Sim. Quando jovem, Orochimaru fora treinado pelo terceiro Hokage da Aldeia da Folha, junto de seus companheiros de grupo Tsunade e Jiraya. Mesmo de maneira retraída, o ninja, que surge como principal vilão na primeira parte da série, possuía grande consideração pelos seus amigos, que juntos formaram o grupo denominado Sannins. A ira de Orochimaru tem início quando, na hora de escolher o Quarto Hokage, seu nome não é indicado por Sarutobi, mas sim o de Namikaze Minato, que depois descobrimos ser o pai de Naruto. Irado com tal escolha, Orochimaru decide se vingar da aldeia, acreditando que o poder de um ninja se mede pelo número de jutsus que domina. Acreditando que uma vida humana não é tempo suficiente para aprender todas as técnicas ninjas, Orochimaru começa uma incansável busca atrás do jutsu da imortalidade, o que o leva a praticar ações frias e sanguinárias, tornando-o um foragido e quebrando a confiança que tinha com seus amigos.



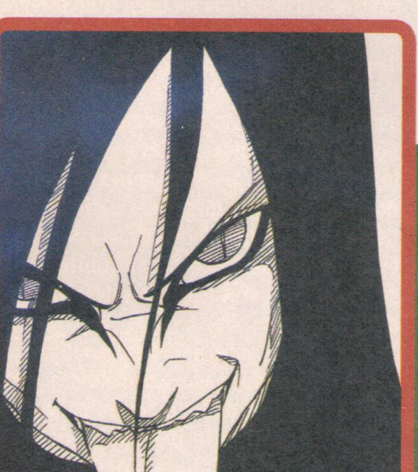


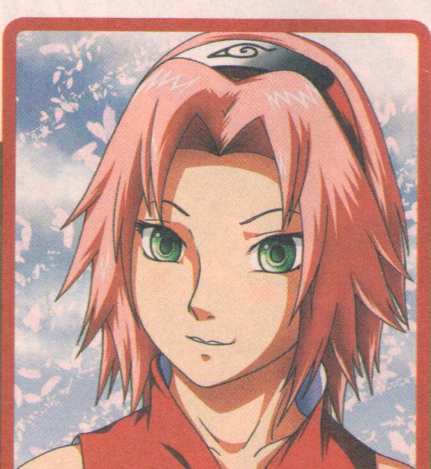


Quem é o pai de Naruto?

Com o desenvolvimento do mangá, descobrimos que o pai de Naruto é Namikaze Minato, o então quarto Hokage da Aldeia da Folha, que ao defender a aldeia de um ataque da Raposa de Nove Caudas, deu sua vida para salvar seus amigos, selando o espírito demoníaco no seu filho então recém-nascido, Naruto Uzumaki. Minato havia sido treinado por Jiraya e desde pequeno se mostrou como um dos ninjas mais poderosos da vila, o que levou Sarutobi a o escolhê-lo como seu sucessor. Após a morte de Minato, Sarutobi volta novamente ao cargo, quando então é assassinado por Orochimaru.

Por decisão da aldeia, Tsunade é chamada para tomar o posto, transformando-se assim na quinta Hokage. Minato fora considerado o mais forte dentre os Hokages, desenvolvendo técnicas inigualáveis, como o Rasengan. É com Kushina Uzumaki que Minato desenvolve um relacionamento amoroso, dando origem a Naruto. Embora o quarto Hokage tenha morrido, o paradeiro da mãe de Naruto é incerto, levando à hipótese de que ela morreu no parto, embora o autor nunca tenha afirmado nada, o que pode ser visto como uma futura grande surpresa para a história.





Sakura é a mulher mais forte da Aldeia da Folha?

Não. Embora seja uma excelente ninja, não se pode afirmar que Sakura seja a mulher mais forte da Aldeia da Folha. A garota ocupa o posto de chuunin (durante a saga Shippuuden), e como existem outras ninjas que são jounins (posto mais avançado), fica claro que ela ainda não é a mais poderosa das lutadoras. Porém, a garota possui grande poder e capacidade, principalmente para jutsus medicinais e de cura. Percebendo isso, Tsunade - esta talvez a mulher mais forte da Aldeia da Folha - a transforma em sua pupila, ensinando-lhe seus mais poderosos jutsus e dando-lhe toda a atenção que ela merece. Ironicamente este treinamento - que ocorre antes do início da saga Shippuuden - aconteceu ao mesmo tempo em que Orochimaru treina Sasuke e Jiraya treina Naruto - grosso modo, os antigos sanins treinam seus sucessores.

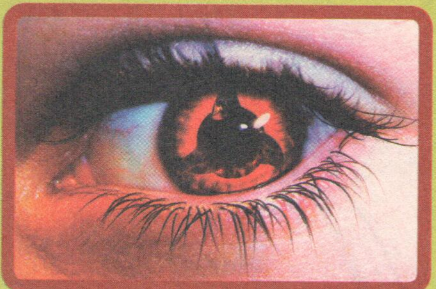
"Dentre as poucas evidências de como é o rosto de Kakashi, estão as cenas em que ele come na barraquinha de macarrão - e obviamente tira a máscara - fazendo com que os que o servem fiquem sem graça e envergonhados (de uma maneira boa), o que infere que o ninja possui uma bela aparência."

O que o Kakashi esconde atrás da máscara?

Embora o mistério por trás da máscara de Kakashi seja o que mais causa controvérsia entre os fãs, é possível que o autor tenha usado tal recurso apenas como forma de caracterizar o personagem, dando-lhe um estilo único, portanto, sem maiores explicações complicadas. Um dos pontos mais relevantes acerca do uso da máscara de Kakashi é o fato de ninjas terem de esconder suas identidades para melhor executar suas missões. Porém, o que acontece com Kakashi é o contrário - a "máscara" (na verdade uma faixa que cobre a região da boca) chama tanto a atenção que todos o conhecem por causa dela.

Dentre as poucas evidências de como é o rosto de Kakashi, estão as cenas em que ele come na barraquinha de macarrão - e obviamente tira a máscara - fazendo com que os que o servem fiquem sem graça e envergonhados (de uma maneira boa), o que infere que o ninja possui uma bela aparência.

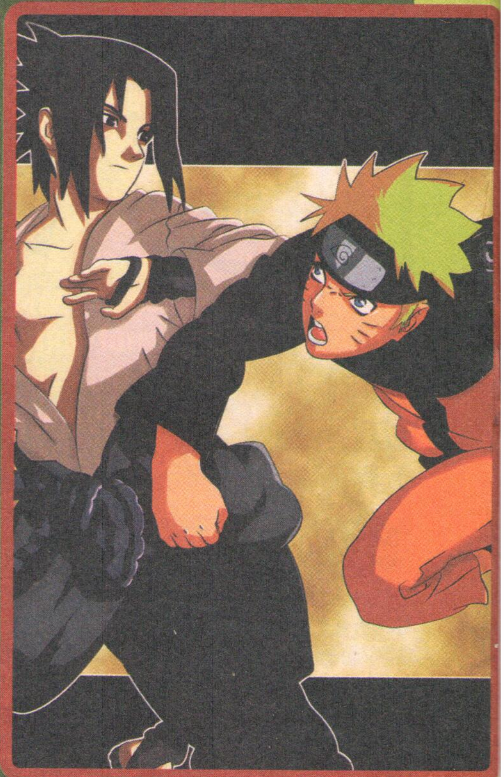
> "Durante uma batalha, Kakashi salva a vida de Obito, sendo ferido no olho esquerdo, perdendo a visão desse olho."

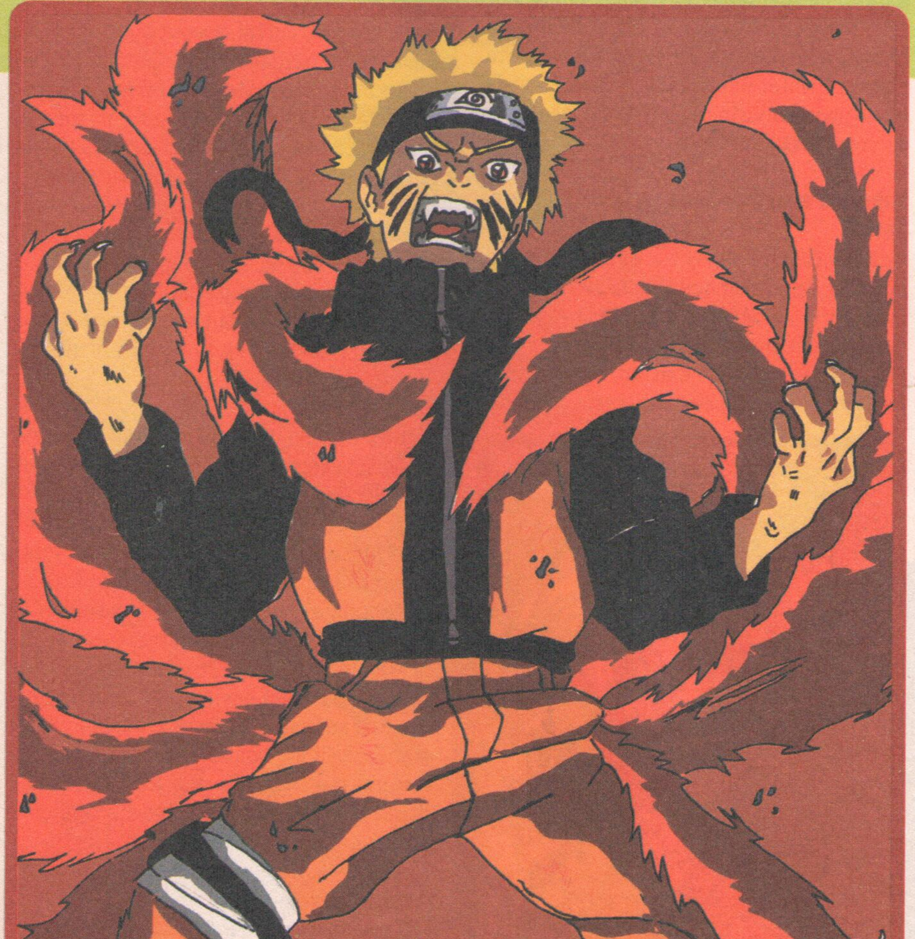


Como Kakashi conseguiu o olho exclusivo do clã Uchiha?

Kakashi pertencia à mesma equipe da ninja Rin e de Obito Uchiha, o amigo que lhe deu o olho de Sharingan. Durante uma missão realizada pelos três, Rin é sequestrada; Kakashi diz que eles devem continuar a missão, pois essa é a prioridade; Obito, por sua vez, diz que quem não segue sua missão é um lixo, mas quem não salva seus amigos, é um lixo pior ainda, o que o faz seguir para salvar a amiga, deixando a missão temporariamente de lado. Kakashi decide ajudar o amigo, e ambos seguem para resgatar Rin.

Durante uma batalha, Kakashi salva a vida de Obito, sendo ferido no olho esquerdo, perdendo a visão desse olho. Obito consegue finalmente despertar seu Sharingan, herança da família Uchiha, para salvar Kakashi e Rin. Embora consiga resgatar os amigos, um ninja faz com que pedras despenquem sob Obito. Em um último ato de coragem, o ninja ordena a Rin, uma ninja médica, que passe seu olho de Sharingan para o amigo Kakashi, fazendo com que ele não perca sua visão e ganhe ao mesmo tempo um grande poder. Rin cumpre a ordem, e após realizar a troca, outras pedras caem em cima de Obito, matando o guerreiro. A missão termina como uma grande tragédia e desastre, marcando pra sempre a vida de Kakashi. Já quanto a Rin, é incerto seu paradeiro.

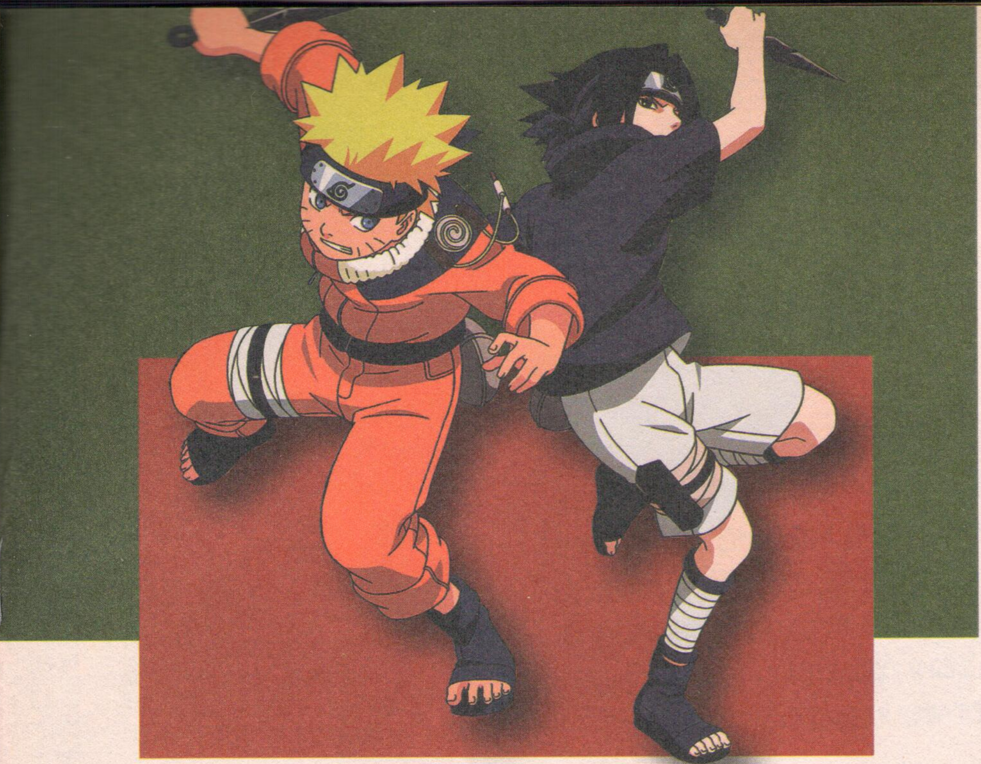




Qual é a ligação existente entre Naruto e o Demônio Raposa?

Enquanto Naruto nascia, a Aldeia da Folha vivia uma difícil situação: o Demônio Raposa de Nove Caudas destruía a aldeia e causava terror, sendo necessário que o quarto Hokage usasse todas as suas forças a fim de derrotá-la. A única maneira encontrada pelo poderoso guerreiro (e pai de Naruto) foi a de aprisionar o espírito demoníaco em um corpo, dando sua vida em troca. O escolhido foi o seu filho recém-nascido, que passou a guardar o espírito da raposa. Embora possa parecer estranho, o ninja tomou tal atitude em uma prova de inteligência - ao aprisionar o demônio no corpo da criança ele dava a Naruto um infinito poder, que faria muita diferença no futuro, quando fosse necessário usá-lo. Os habitantes da aldeia, por sua vez, não enxergaram dessa forma: durante toda sua infância Naruto foi considerado uma aberração.

A atitude paternal de preocupação havia se transformado em maldição. Pra sorte de Naruto, o plano de seu pai havia dado certo: durante o treinamento do Jiraya, Naruto aprendeu a usar os poderes da Raposa de Nove Caudas, ganhando uma força além do normal, jamais vista em qualquer lutador, fazendo com que o ninja loiro se tornasse o mais promissor entre os guerreiros da Aldeia da Folha.



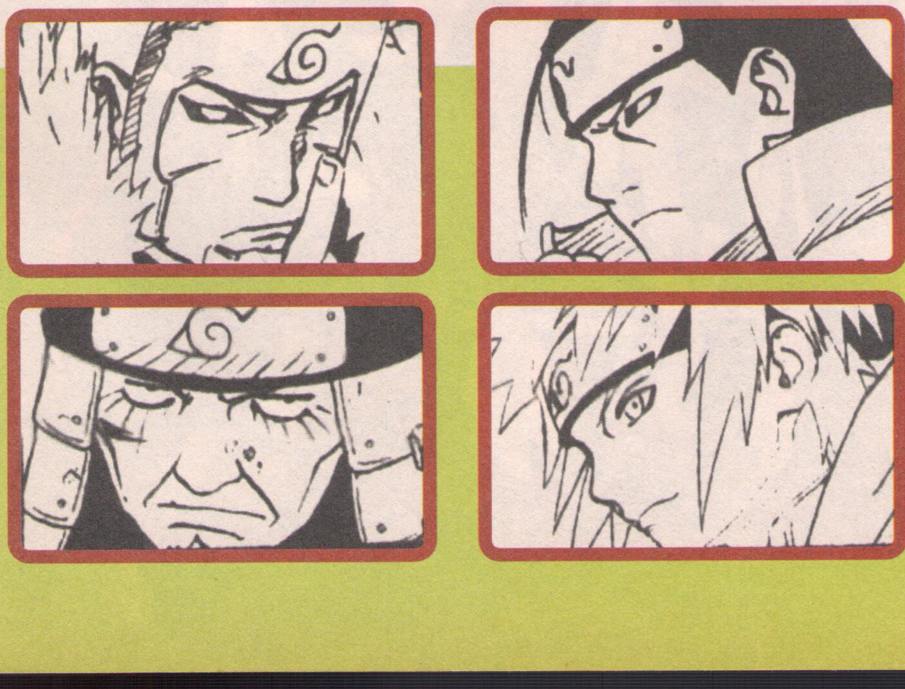
Por que Orochimaru quer tanto o corpo de Sasuke?

Entendendo que o ninja mais poderoso é aquele que possui maior número de jutsus, Orochimaru chega a uma simples conclusão: devido ao grande número de técnicas ninjas existentes, uma única vida humana seria insuficiente para aprendê-las. Dessa maneira, o ninja começa uma busca por um Jutsu da Imortalidade - uma maneira de se garantir no mundo.

O mais próximo que Orochimaru chega é um Jutsu de Transferência de Corpo: ele descobre que é possível transferir sua alma para outro corpo, garantindo assim, sucessivamente, uma vida eterna. E na busca por um corpo perfeito, que lhe garanta todas as técnicas e poderes necessários, Orochimaru chega a Sasuke: um ninja de sangue puro, descendente do grande clã Uchiha. A partir de então o vilão começa a traçar seu plano, prometendo ao garoto, sedento de vingança, poderes suficientes para derrotar seu irmão. Cego pela ambição, Sasuke vai ao encontro de Orochimaru, mesmo que isso signifique sacrificar sua vida.

Quem foram os Hokages antes do terceiro?

Sarutobi, o terceiro Hokage, foi precedido de Hashirama Senju (primeiro Hokage) e Tobirama Senju (segundo Hokage). A Aldeia da Folha havia sido fundada por dois clãs: o clã Senju e o clã Uchiha, representados respectivamente pelas figuras de Hashirama e Madara Uchiha. Por motivos políticos e brigas internas, os dois clãs acabaram se enfrentando pelo controle da aldeia, tendo o clã Senju saído vitorioso. Desta maneira, Hashirama se tornou o primeiro Hokage, sendo depois sucedido pelo seu irmão, Tobirama. Tsunade, a atual Hokage (a quinta, na linha de sucessão) é neta de Hashirama, portanto, pertencente ao clã Senju.



QUER APRENDER A DESENHAR MANGÁ?

EM CAMPINAS, O MANGÁ JÁ TEM ENDEREÇO CERTO!

ÃNIMA
Academia • de • Arte

OUTROS CURSOS:
- HISTÓRIA EM QUADRINHOS
- DESENHO ARTÍSTICO
- ILUSTRAÇÃO
- MODA & ESTILISMO
- PINTURA
- ANIMAÇÃO
- ARTE DIGITAL
- PERSPECTIVA
- LINGUAGEM ARQUITETÔNICA

AGENDE SUA AULA-CORTESIA GRATUITA!

r. Sampainho, 78 • Cambuí
19 3342 2992
- AULAS SEMI-INDIVIDUAIS
grupos de até 6 alunos
- CURSOS APOSTILADOS
- MATRÍCULAS SEMPRE ABERTAS!

www.anima.art.br

GUIA DE SOBREVIVÊNCIA NEO TOKYO

Nós, da Neo Tokyo, somos muito preocupados com a saúde e integridade de nossos leitores. Tendo em vista isso, tivemos a ideia de criar um Guia de Sobrevivência para diversas ocasiões comuns à vida de nossos leitores, com o intuito de ajudá-los a se preparar melhor e também dar uma forcinha aos marinheiros de primeira viagem. Deixemos o lero-lero de lado e vamos para o primeiro Guia de Sobrevivência Neo Tokyo: saiba como sobreviver a um evento de animê!

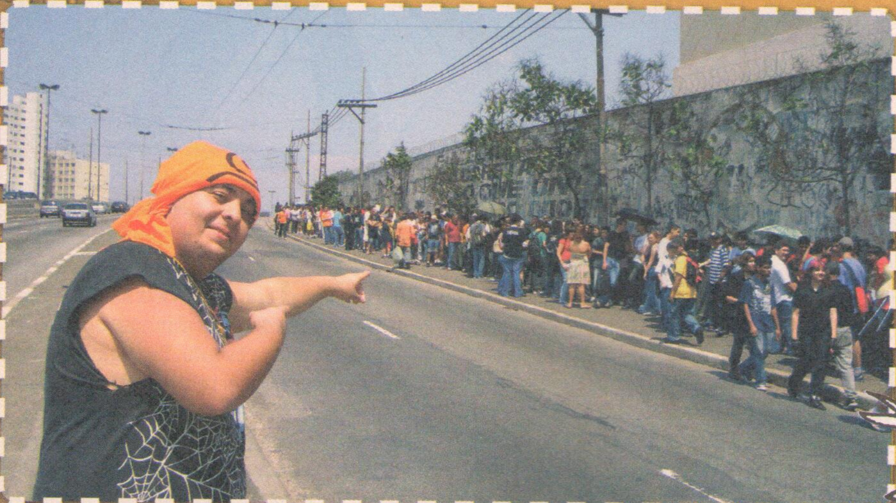
Como sobreviver a um evento de animê

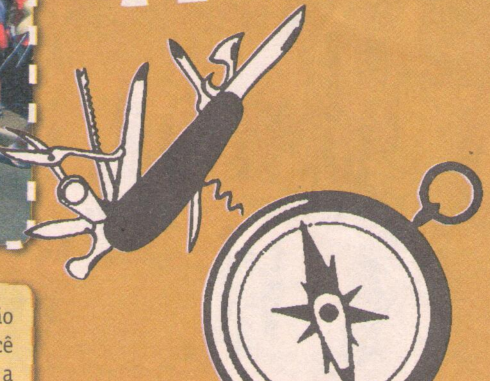
Por Fábio Garcia

LIÇÃO 1: PREMEDITAÇÃO

Ninguém acorda de um dia pro outro e fala "Vou a um evento de animê!". Tá, tem gente que faz isso, mas um novato nunca deve cair nessa armadilha. Para sobreviver a um evento você tem de planejar com muita antecedência. Primeiramente, você deve escolher o evento em que vai. Escolha o que mais tem a ver com seus gostos, e o que promete atrações que você sabe que se divertirá mais. Tendo o evento em vista, o importante é saber ONDE ele acontecerá. Sabendo o endereço, procure os pontos de referência (como metrô) e descubra sua rota para lá. Muitos eventos acontecem perto de metrô, o que facilita o acesso. Outros costumam ser longe, mas alguns oferecem ônibus gratuitos de estação de metrô até o evento. Ou seja: programe-se antecipadamente.

> "UMA DICA MUITO VÁLIDA É VOCÊ COMPRAR SEU INGRESSO ANTECIPADO, POIS ELES SÃO VENDIDOS A UM PREÇO MAIS BAIXO E AINDA PERMITEM ENTRAR NO EVENTO ANTES DOS OUTROS."





Depois de decidir o evento, e o meio de transporte, é bom alertar sobre outra coisa importante: seu responsável. A grande maioria dos leitores da revista ainda é menor de idade, então é sempre muito importante que você avise seus pais para aonde está indo e com quem. Se eles cismarem com algo e não deixarem você ir ao evento, mostre a eles o site do local e diga que é um lugar seguro. Eles vão ficar com um pé atrás, mas depois de alguns eventos isso passa. O que não se deve fazer é simplesmente ignorar a opinião deles e sair sem eles saberem. O que tem de caso de pai que aparece na portaria do evento querendo pegar o filho fujão não está no mangá. Evite o mico de ser chamado pelo microfone do evento, sempre mantenha seu responsável ciente do que está fazendo.

Tendo tudo planejado, é hora de você decidir quem levar. Sim, pois um evento é mais divertido com mais gente. Lógico que você terá a chance de conhecer alguém legal, mas lembre-se que muitas pessoas são bem tímidas por lá (às vezes mais que você mesmo), então é bom levar um amiguinho a partir de casa. Além de decidir QUEM levar, é importante decidir O QUE levar.

Você passará um dia inteiro andando de um lado pro outro em um local provavelmente mais cheio de gente que o número de episódios de Pokémon, Dragon Ball e Naruto multiplicados por quatro. O importante é estar prevenido para tudo, então, é muito bom que leve mochila. E dentro da mochila há itens indispensáveis: algum mangá ou mp3 player, uma garrafa de água (lembre-se do calor que você vai sentir e, como evento geralmente acontece em escola ou faculdade, você terá a oportunidade de encher sua garrafinha sempre), guarda-chuva, carteira com dinheiro, boné, máquina fotográfica com filme zerado ou memória vazia, algum petisco (como pacote de bolacha) e muita paciência.

ANIMEAGE
VISTO ANIME
PLAY TOY

LIÇÃO 2: SOBREVIVA À FILA

Finalmente você chegou ao evento. A dica é você chegar cedo para poder aproveitar mais o dia de passeio. Há pessoas que chegam à fila antes mesmo do Sol nascer, o que beira o exagero. Os grandes eventos dividem a fila em duas: a dos ingressos antecipados e a dos sem-ingresso. Uma dica MUITO válida é você comprar seu ingresso antecipado, pois eles são vendidos a um preço mais baixo e ainda permitem entrar no evento antes dos outros. Mas às vezes não é possível comprar o ingresso por diversos motivos, e o mais comum é porque eles esgotam. Com ingressos antecipados esgotados, não há exagero em chegar cedo ao evento, pois muitos começam a barrar a entrada de pessoas quando o lugar fica lotado. Então, chegue bem cedo para evitar ter de voltar pra casa.

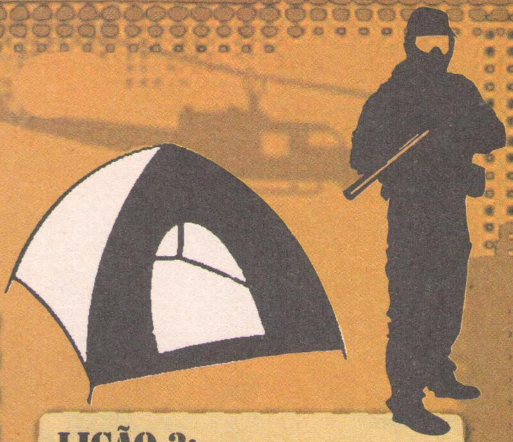
Lembre-se também de ir à fila correta! É horrível ficar horas numa fila que era de pessoas que não têm ingresso (quando você ta com o antecipado no bolso). Facilite também o trabalho dos organizadores da fila e evite ficar em grandes aglomerações, o melhor é ficar na boa e velha fila indiana. Mantenha sempre o seu ingresso (ou dinheiro pra comprar) num lugar de fácil acesso, assim você entra rápido e não passa por aborrecimentos.

> "A PRIMEIRA COISA QUE SE FAZ AO CHEGAR A UM LOCAL DESCONHECIDO É FAZER O RECONHECIMENTO DA ÁREA."

Numa fila de evento de animê você acha os tipos mais peculiares, então, não se alarme. Você verá muitas pessoas segurando uma plaquinha ou algum papel com algo escrito. As coisas variam de enquetes a frases como "O Sasuke é Gay". Também na entrada você verá muita gente tentando vender refrigerante, água e até mesmo bebidas mais... hm... quentes. O ideal é você usar a sua garrafinha de água que mandei colocar na mochila e não comprar coisas de ambulantes, até porque eles cobram o olho da cara. Ainda sobre vendedores, você pode ter a chance de encontrar alguns vendedores de mangás usados. Se tiver a oportunidade dê uma olhadela, pois se consegue coisas ótimas a um preço excelente. Já consegui uma edição de 300 páginas de Ranma ½ em inglês por apenas 5 reais. É a sua chance de conseguir aquele volume raro de mangá, como a primeira edição brasileira de One Piece ou Tsubasa. Evite também comprar produtos não-licenciados nessas filas: muita gente vai te oferecer animês em DVD e o interessante é não adquirir coisas numa fila de evento.

Seja no show do Iron Maiden ou no da Madonna, a fila é sempre uma diversão. Principalmente observando as pessoas tentando conseguir dinheiro para entrar no evento. Você terá a oportunidade de ver pessoas cobrando por beijos, abraços ou qualquer outro serviço que eles podem propiciar para angariar cobiçados centavos.

Aproveite a fila também para socializar. Um evento de animê é uma reunião de fãs das mesmas coisas, então terá muita gente que você pode ter uma conversa interessante. Solte a língua e perca a timidez.



LIÇÃO 3:
ENTREI... E AGORA?

Você entregou o seu ingresso e finalmente entrou no evento. Em alguns locais há seguranças que te revistarão e darão uma olhada no que tem na mochila, então evite levar para o evento aquela carabina do seu avô ou o conjunto de facas de sua mãe. Você não vai querer um armário de dois metros te botando pra fora do evento.

A primeira coisa que se faz ao chegar um local desconhecido é fazer o reconhecimento da área. Procure algum mapa ou então algum staff qualificado para lhe indicar onde ficam os lugares que você quer visitar.

Você perceberá logo que dentro de um evento de animê as coisas são um pouco diferentes do "mundo real". O que mais chama a atenção é o barulho semelhante a um sino de vaca, que é gerado pelas dezenas de chaveiros metálicos que os otakus colocam em suas mochilas, totalizando cerca de 4 quilos de penduricalhos. Outra característica comum é o uso de touquinhas de animês diversos, mesmo quando o clima não é propício para o uso dos acessórios tipicamente de inverno.

É uma boa dar uma andada por todo o evento para descobrir sozinho as coisas. Um mapa ajuda, mas nada que uma boa exploração não resolva. É importante você conhecer os caminhos do lugar para quando você precisar ir do ponto A até o ponto B pelo caminho mais curto ou menos cheio. Procure saber onde ficam os principais lugares, como o palco principal e a praça de alimentação. E nunca tenha medo de pedir informação, seja para um transeunte quanto um staff.

Falando nos staffs, eles podem estar trabalhando lá mas não são seus escravos particulares. Evite barracos conversando com educação com eles, assim como com qualquer otaku do evento. Infelizmente, é de conhecimento geral que quando se junta um grande número de público é capaz de acontecer alguma briga, então evite mais brigas sendo bem-educado. Se ver algo errado, não hesite em denunciar para um segurança local ou então um staff.

Com respeito se resolve esses problemas, então, evite lugares que você sabe que se ofenderá. Por exemplo, se você não suporta ver pessoas do mesmo sexo juntas, não há por que ir até o corredor onde tem a sala Yaoi. Assim como se você é uma pessoa que não aceita perder, não deve ir para a parte de games, onde as pessoas estão para se divertir e conhecer novas pessoas. O respeito também é importante quando você comprar uma plaquinha. Evite xingar personagens ou certo grupo de pessoas semelhantes para evitar confusão. Também é uma boa evitar frases de duplo sentido, pois o evento também é frequentado por crianças com pais, e os mais velhos não vão curtir ver os filhos lendo perversões em plaquinhas. Outro problema que vai surgir são seus amigos. Muito provavelmente vocês vão brigar e cada um vai tomar seu rumo. Não é porque este que vos escreve seja um bruxo, é porque você não cumpriu a minha instrução de levar um amigo com quem tenha gostos em comum. O que tem de pior é você ir a um evento querendo ver salas de exibição com alguém que tá com vontade de passar o dia na sala dos videogames. Escolha bem o que farão no evento: muitos se divertem ficando sentados em grupo conversando, enquanto outros preferem andar. Se você faz o tipo sedentário não invente de levar alguém que tem o demônio nas pernas.

> "OUTRO PROBLEMA QUE VAI SURGIR SÃO SEUS AMIGOS. MUITO PROVAVELMENTE VOCÊS VÃO BRIGAR E CADA UM VAI TOMAR SEU RUMO."

Mupy
Mupy
morango
Mupy
uva
Mupy
maracujá

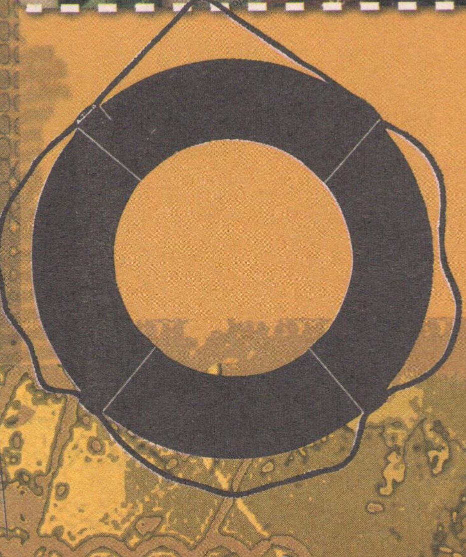
LIÇÃO 4:
TÁ NA HORA DE COMER!

Quando a barriga der aquela roncada é hora de parar o que estiver fazendo para encher o tanque. Não estou de brincadeira, grande parte das pessoas que passam mal e vão para a enfermaria são pessoas que não se alimentaram. A parte da comida varia muito, dependendo de cada um.

Os eventos costumam ter uma praça de alimentação para suprir a demanda. Lá você acha desde salgadinhos até Yakisoba, então, escolha bem o que comer. E pense bem, pois comida em evento costuma ser ligeiramente cara (por isso guarde sempre uns 10 reais para almoço, isso salvará a sua vida). Nada de se empanturrar com coisas pesadas, afinal ninguém quer ficar (com o perdão do uso da expressão) arrotando feijoada pelo resto do dia. Por que não aproveita o clima oriental do lugar e vá de comida japonesa? Além de tudo ela é saudável!

Essas dicas são válidas se você for usar a praça de alimentação do evento. Mas o legal seria você ver se nos arredores do evento há algum Shopping Center ou então algum restaurante por quilo. Não basta encher a barriga com tranqueira, o ideal é fazer uma refeição tradicional, e muitas vezes você paga bem mais barato fora do evento. Mas sempre se informe ANTES de sair se você poderá voltar. A grande maioria dos eventos distribui fitinhas para permitir a entrada e saída de fãs, mas pode acontecer de não permitir isso. Não fique trancado do lado de fora, se informe antes. Se lembra da bolacha que mandei colocar na mochila? Ela é útil apenas para umas leves mordiscadas durante o dia, pois faz mal ficar muito tempo sem comer nada. Mas não se esqueça de beber algo também, não queremos ninguém caindo de desidratação (até mesmo porque imagine a vergonha que vai passar).

Já foi dito no guia, mas é sempre bom reiterar: guarde dez reais, no mínimo, para a sua alimentação! Sua saúde é muito mais importante que qualquer edição de mangá que você possa comprar com o mesmo dinheiro. Lembre-se também das consequências: se aquele seu pai chato descobrir que você foi pra enfermaria por falta de comida ele nunca mais deixará você sair de casa até completar trinta anos.



> “NUNCA TIRE A FOTO DE UM JEITO QUE ATRAPALHE A PASSAGEM, POIS PIORA O TRÁFEGO DE PESSOAS PELO LOCAL. PREFIRA CANTOS E LUGARES QUE NÃO SEJAM CORREDORES.”

LIÇÃO 5: VAMOS ASSISTIR AO CONCURSO COSPLAY

Depois do almoço, nada melhor do que sentar e fazer a digestão. Coincidentemente, grande parte dos eventos faz o Concurso Cosplay bem nesse horário que as pessoas estão mais... estufadas. A grande maioria dos eventos tem espaço destinado para o público sentar enquanto assiste aos cosplayers, mas como o espaço sempre é limitado, é bom você não perder a hora e guardar lugar antes. Resumindo: não custa nada você chegar uns 40 minutinhos antes do horário previsto da apresentação para garantir um lugar na frente e poder fotografar (ou filmar) as apresentações sem ter um cabeçudo na frente. “Quarenta minutos? Eu vou fazer o quê nesse tempo todo?” o leitor mais impaciente deve se perguntar. Ué, leia um mangá, jogue videogame (seja um Nintendo DS ou até mesmo aquele Brick Game do Paraguai) ou então converse com seus amigos ou desconhecidos. Como já foi dito, lembre-se que você está num lugar com gente que tem o mesmo gosto que você, então perca a vergonha. Em alguns eventos, como o Anime Dreams ou o Anime Friends, os apresentadores do concurso cosplay ficam enchendo linguiça uma meia hora antes da apresentação. Os bem-humorados apresentadores contam piadas, contam histórias, chamam gente da platéia pra pagar mico no palco etc.

Começou o Concurso Cosplay! Agora é hora de umas lições de boa educação, que é sempre muito importante. Grande parte dessas lições segue a teoria do “não faça com os outros aquilo que você não gostaria que fizessem com você”. Vamos começar com a história das vaias: mesmo se você odiar o Naruto do fundo da sua alma, não vá vaiar o quinto moleque consecutivo que tenta imitar sem talento o ninja loiro. Se não gostou, apenas não aplauda. Pense que pode haver gente tímida se apresentando e que está dando o seu melhor para vencer suas limitações, e que sua vaia pode ser uma kunai entrando em seu peito. Qualquer outro comentário depreciativo é de mau-gosto também, ou seja, nada de xingar o cosplayer de Shun de Andrômeda de “gay” ou “emo”, assim como nada de gritar “gostosa” ou “piranha” para uma cosplayer fantasiada de Asuka com a roupa de batalha. Respeito é bom e Kami-Sama gosta.

Outra coisa que você deve evitar fazer no Concurso Cosplay é erguer o braço para fotografar. Isso incomoda as pessoas atrás de você e pode gerar conflitos desagradáveis. Ou seja, deixe pra fotografar os cosplayers depois ou então chegue cedo para não ter ninguém na tua frente.

Se você chegar tarde e tiver pouco espaço, tente ir se aproximando aos poucos da área que tem cadeiras, pois sempre vaga algum lugar de pessoas que estão saindo. Nunca suba em grades ou postes para acompanhar as apresentações pois você pode ganhar uma chamada de atenção de um segurança ou coordenador do evento. Ou pior ainda: já vi muita apresentadora parar o que está falando apenas para pedir que a pobre criatura desça do lugar que está trepada para dar prosseguimento ao concurso. Que vergonha, não é mesmo?

Uma coisa é muito importante a ressaltar aqui, que é o momento que você for pedir para o cosplayer tirar uma foto. Em primeiro lugar, NUNCA tire a foto de um jeito que atrapalhe a passagem, pois piora o tráfego de pessoas pelo local. Prefira cantos e lugares que não sejam corredores. E quando for abordar o cosplayer, dizem as regras de etiqueta que é falta de educação perguntar “O seu cosplay é de quê?”. Se você não souber o personagem, apenas evite perguntar para a própria pessoa. Lembre-se que ela pode ter ficado meses fazendo a fantasia e pode se incomodar caso ninguém reconheça que está como o figurante número 4 do episódio filler de Bleach.

"QUANTO AO DINHEIRO, É BOM CONTROLAR O USO. GUARDE SEMPRE UM DINHEIRINHO PRA EMERGÊNCIAS, CONDUÇÃO E ALIMENTAÇÃO."

LIÇÃO 6: AGORA É HORA DAS COMPRAS

Muitas pessoas vão a eventos de animê justamente para comprarem coisas. Seja mangás, bonequinhos, edições antigas da Neo Tokyo, DVDs ou qualquer outra traquitana. A dica para fazer as compras é deixar mais para o final do evento, por diversos motivos.

As pessoas costumam correr para as compras assim que chegam ao evento, então deixando para comprar mais tarde você enfrentará provavelmente menos aglomeração e pode olhar os produtos melhor. No final do dia os preços estão propícios a serem mais baixos, ou os vendedores começam a negociar mais o valor. Como eu mandei, deixe a vergonha em casa e não hesite em pechinchar. Não custa nada você pedir pro vendedor fazer um descontinho, né?

Se você for comprar miniaturas de personagens, aí sim você deve escolher o final do evento para isso. Grande parte da miniaturas não são tão "mini" e podem quebrar se você inventar de colocar na sua mochila e ficar passeando pelo evento o dia todo. O problema de deixar as coisas para o final é que algo muito procurado pode se esgotar. Se você souber que tem algum produto que costuma ter grande procura, abra uma exceção e vá pegá-lo assim que colocar os pés pra dentro do evento.

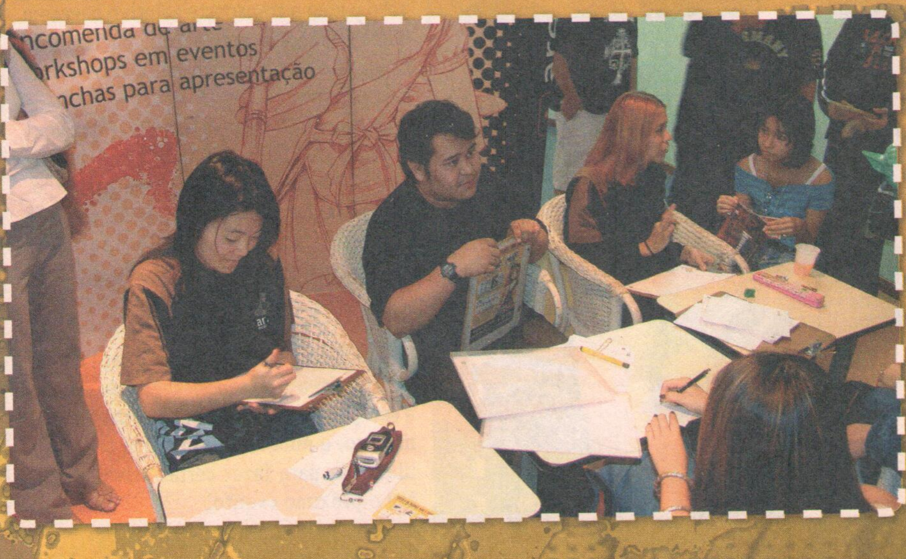
Quando for comprar mangá, eis uma dica: sempre pegue o volume mais distante do mangá que você quer, pois as chances dele já ter sido folheado e estar "menos-novo" são muito menores. Lembre-se que nem todo mangá tem uma cola excelente como Dark Metrô, então você pode correr o risco de comprar algo prestes a definhar.

Importante também é pesquisar. As lojas estão todas concentradas no mesmo lugar, então, primeiro veja TODAS e depois compre. As diferenças de preços chegam a 50%, e você também pode conseguir um desconto se falar que viu tal produto na outra loja bem mais barato. Não se esqueça também de ter um pouco mais de paciência com os vendedores, pois em grandes eventos eles convocam muita gente pra trabalhar e às vezes essa pessoa não tem conhecimento da mercadoria. Já vi muita gente inconformada com um vendedor leigo que não sabia qual era a bandana do Gaara.

Quanto ao dinheiro, é bom controlar o uso. Guarde sempre um dinheirinho pra emergências, condução e alimentação. Se você for usar cartão (seja de crédito ou de débito) use com parcimônia: geralmente apenas grandes lojas e estandes aceitam o seu cartão mágico, então, se tiver a opção, não gaste dinheiro de papel nesses lugares e deixe para gastar nos estandes pequenos.

Depois das compras, não se esqueça de ir para algum lugar vazio do evento para você organizar a sua mochila. Coloque as coisas de maneira que não quebre ou amasse nada.

O leitor deve estar se perguntando por que eu não sugeri comprar logo quando entrar no evento e depois guardar tudo no guarda-volumes. A resposta é bem simples: os grandes eventos têm sim um guarda-volumes, mas é algo muito limitado. Além de pouco espaço, eles costumam fechar muito cedo. Tem evento que o guarda-volumes fecha duas horas antes de começar uma grande atração, como um show. Ou seja, de qualquer jeito você terá que carregar a sua mochila com suas tranqueiras, então deixe isso para o final e ainda poupa o dinheiro do guarda-volumes (que nem sempre é de graça).



“NÃO ESCREVA MENSAGENS DESAGRADÁVEIS EM PLACAS. NADA DE BAIXARIA E PALAVRAS DE BAIXO CALÃO.”

LIÇÃO 7: COMO NÃO ESTORVAR AS PESSOAS

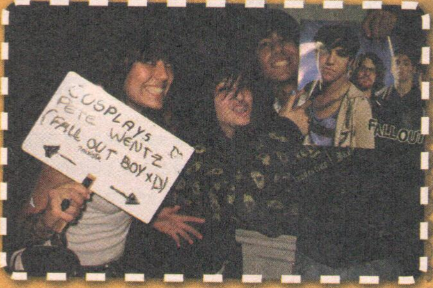
A lição mais importante é como evitar de irritar as pessoas. Ou seja, aqui é exatamente o que você não deve fazer se deseja a boa convivência com os outros.

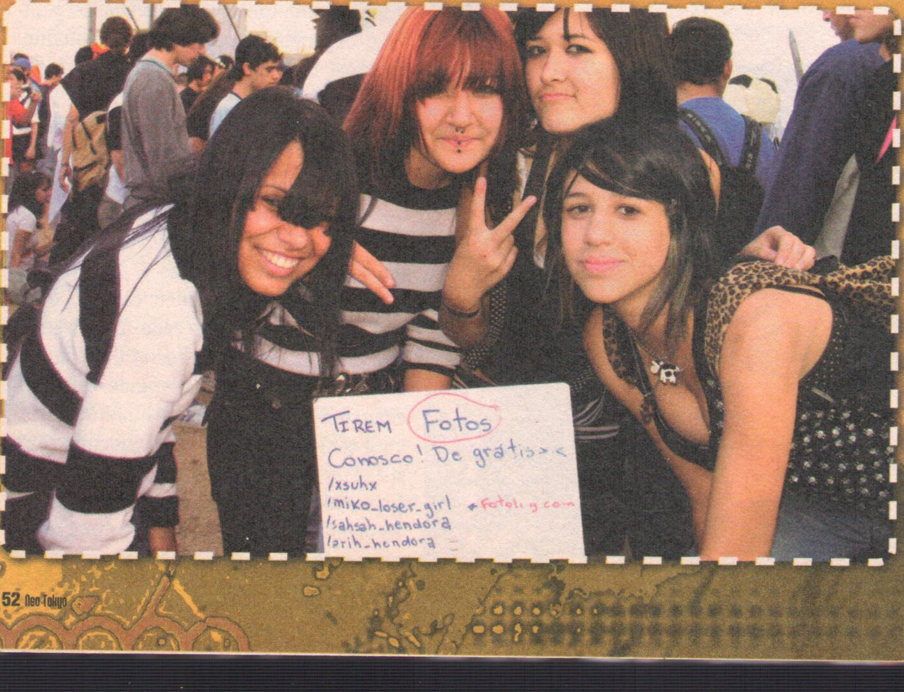
Quando se reúne gente de diferentes tribos sempre há chance de rolar briga. Sejam torcedores do Flamengo e do Fluminense, roqueiros e pagodeiros, fãs de mangás e fãs de comics, esses extremos sempre possuem algumas rixas. O que se deve ter é respeito por todo mundo, principalmente quando se vai num evento que reúne o maior número possível de tribos. Um evento de animê se tornaria um campo de guerra se os otakus começassem a maltratar os fãs de Harry Potter, se os fãs de Chaves partissem para a agressão contra os fãs de cardgames ou se os gamers começassem a enforcar os fãs de yaoi usando os cabos dos controles dos videogames. Se há uma tribo que você não se dá bem, simplesmente ignore. Ninguém quer ser tirado do evento.

Como já foi citado anteriormente, não escreva mensagens desagradáveis em placas. Nada contra fazer pequenas enquetes ou frases engraçadinhas, mas nada de baixaria e palavras de baixo calão. Muitos eventos grandes orientam os seguranças a tomarem atitudes contra letreiros impróprios; então, cuidado. No mesmo campo das placas chatas, também não seja uma pessoa chata. Tudo bem que você está num lugar com pessoas alegres, mas chega uma hora que irrita você andar pelo evento e ver uma quinta pessoa a pedir que você grite “Uí!” para extravasar as alegrias.

Em alguns eventos também há a cobertura televisiva, então seria bom você não tentar aparecer ou fazer alguma excentricidade. Os fãs de animê e mangá já são muito malvistos pelo público por causa de reportagens mostrando jovens fugindo de casa ou então sobre a influência do demônio em Yu-Gi-Oh, então, comporte-se, para que você não seja o responsável por estragar ainda mais a imagem. Caso seja entrevistado, nada de demonstrar um fanatismo exagerado como se pode ler em algumas mensagens na seção de cartas do mangá de Naruto no Brasil.

Caso aconteça alguma conversa com dubladores durante o evento, tente não ser inconveniente. Embora eles gritem suas frases de efeito nas palestras, repetir uma frase uma eternidade de vezes não é agradável pra ninguém. Imagine quantos “Explosão Galáctica” o Gilberto Baroli já deve ter gritado em eventos... um número muito maior que os numerais conseguem contabilizar. Por fim, respeite também os cosplayers. Eles gastam um bom tempo e dinheiro para se fantasiarem, e ninguém gosta de ouvir uma vaia ou uma crítica destrutiva.





LIÇÃO 8:
É HORA DE DAR TCHAU

Tudo que é bom acaba, então, o fim do evento é inevitável. Lembre-se de não deixar pra descobrir como você voltar pra casa NA HORA DA SAÍDA. Sempre descubra antes o ônibus que você vai pegar e o ponto que ele passa. Deixando pra sair ao final do evento, é muito provável que você pegue o transporte coletivo beeeeem cheio, então, arme-se com paciência e força, pois você deve estar carregando bastante peso.

Quando sair do evento, lembre-se que você SAIU DO EVENTO. Por que isso é importante? Muita gente continua gritando, fotografando pessoas etc., e se esquece que está numa rua e que aparelhos como câmeras podem atrair a atenção de ladrões. Então, tire foto apenas no evento para evitar uma “subtração de bens”.

Chegando em casa, não se esqueça de dar satisfações a seu responsável. Isso mostra a seu pai ou mãe que você já está ficando maduro, e num futuro próximo terá mais liberdade para fazer certas atividades. E até o próximo evento!

atrevida
Conheça as tendências de make para morenas, loiras, negras e orientais
Coração confuso
O que fazer quando você está dividida entre dois amores
katy perry
Ela diz que gostaria de ser Robert Pattinson e nos conta sobre sua vinda ao Brasil este ano!
cabe na bolsa
no fichário
na mochila

O que falta na sua bolsa?

Algo descolado, divertido e diferente, claro!

Atrê chega às bancas também em formato pocket

Pocket
Nas bancas!

Você escolhe a que tem a sua cara!

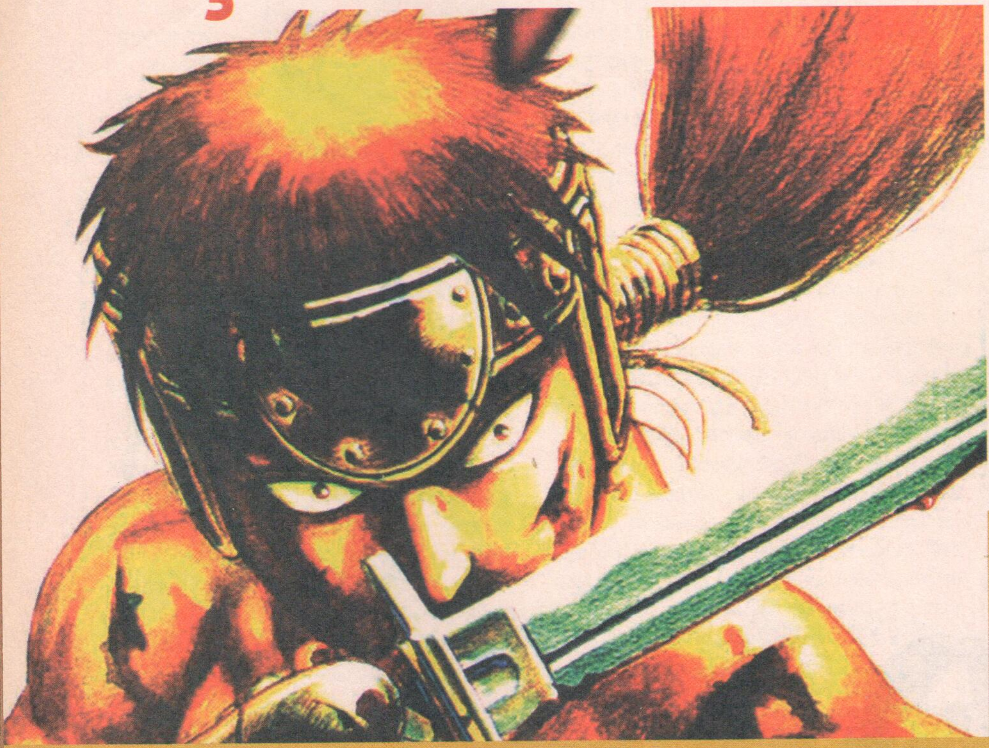
Confira também: edições anteriores, coleções e mais de 3.500 outros produtos pelo **www.escala.com.br**

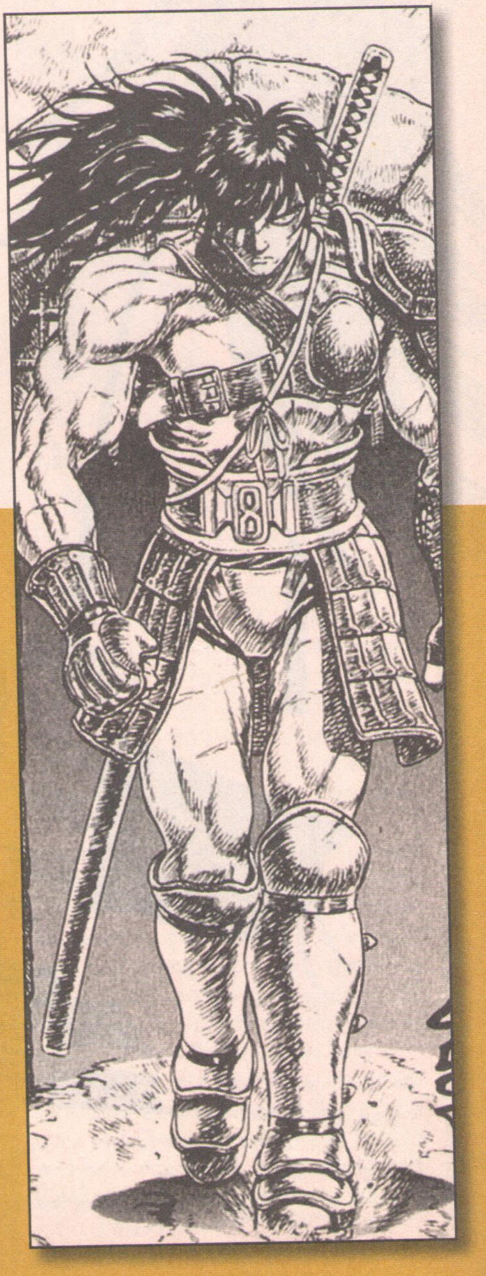
EDITORA escala

Por Giuliano Peccilli

KING OF WOLVES

Ação ao extremo!





O mangá feito em parceria entre o criador de Hokuto no Ken e o criador de Berserk!

Muito antes de Kentaro Miura mostrar Berserk para o mundo, o autor desenvolveu um mangá em parceria com o roteirista Burouson, de Hokuto no Ken. Os dois são conhecidos como "casca-grossa" dos mangás, graças as suas obras repletas de muita violência e ação. E eles estiveram juntos num projeto que fez a alegria dos fãs das duas franquias.

Basicamente, King of Wolves é um mangá que mostra viagens no tempo e, principalmente, narra a vida do imperador Genghis Khan e seu império na futura Mongólia.

Quem é Kentaro Miura – O cara por detrás de Berserk

Ele nasceu em 11 de julho de 1966, na cidade de Chiba, no Japão. Fazia mangás desde criança e seu primeiro título foi criado quando tinha apenas 10 anos de idade. Desde cedo, Miura já mostrava que iria trabalhar nisso no futuro.

Aos 18 anos de idade, ele criou e publicou o seu primeiro fanzine com a ajuda de amigos. Já em 1985, Miura prestou vestibular para Artes na Universidade Nihon, em Tóquio.

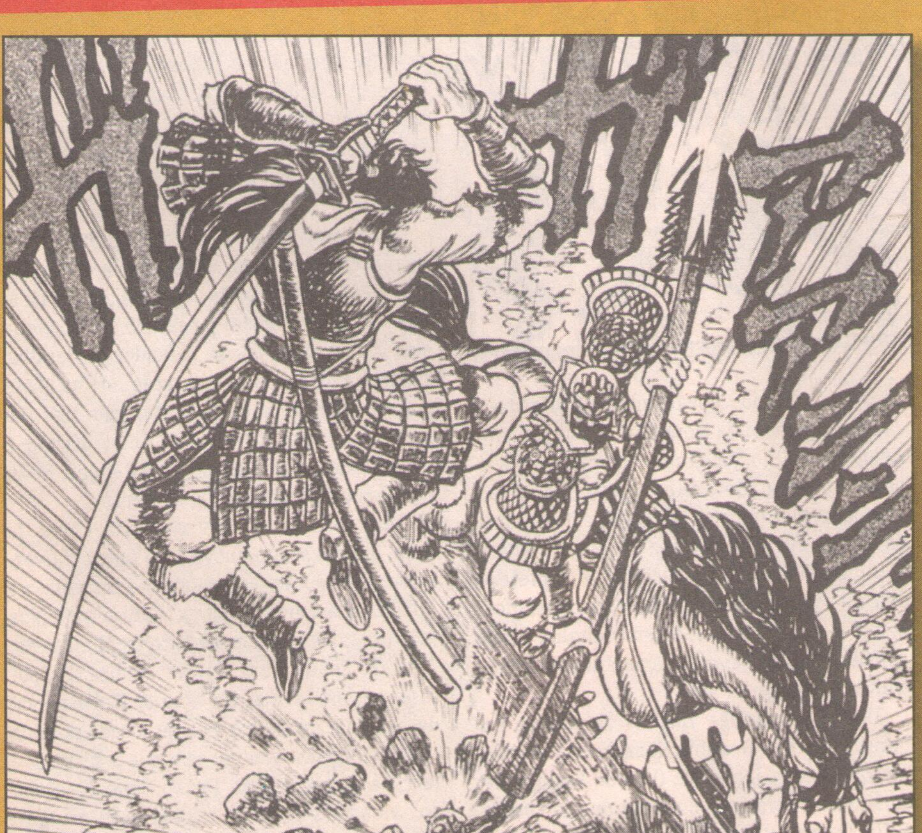
Entrou na universidade com um grande projeto criado para a sua admissão, que acabou sendo publicado, tempos depois, na Shonen Magazine. Seu segundo trabalho na revista veio com o mangá Noa, mas o projeto acabou não indo adiante por um desentendimento entre o autor e seu editor.

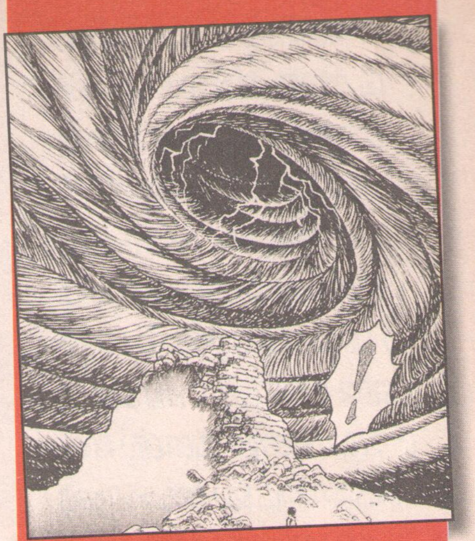
Em 1988, ele criou o protótipo de Berserk numa história de 48 páginas. Venceu o concurso Comic Manga School no ano seguinte, enquanto Berserk completava seu doutorado.

Aos 23 anos de idade, ele começou a desenvolver King of Wolves, junto com o veterano Burouson, o criador de Hokuto no Ken. A parceria duraria por mais dois títulos, Ourou Den (continuação de King of Wolves) e Japan.

O estilo de desenhar do Kentaro veio de obras como Guin Saga, de Kaoru Kurimoto, e nos trabalhos do mangaká Go Nagai, autor de Mazinger Z e Cutey Honey. Outra influência foi o cinema, com obras como "Conan, o Bárbaro", "Excalibur" e "O Feitiço de Áquila".

> *"As influências de Burouson são filmes como 'Mad Max' e os estrelados pelo ator Bruce Lee, além das obras do diretor italiano Sergio Leone."*





Quem é Burouson – O cara por trás de Hokuto no Ken

Burouson é um dos pseudônimos de Yoshiyuki Okamura, que também costuma assinar suas obras como Sho Fumimura. Ele nasceu em 16 de junho de 1947 em Saku, Nagano.

Estudou no Japanese Air Force Training School e se tornou mecânico das Forças Aéreas em 1967. Dois anos depois, ele acabou saindo de seu emprego e foi contratado por Hiroshi Motomiya, na função de assistente de mangaká.

Seu primeiro mangá foi desenvolvido em 1974, chamado Pink Punch Miyabi, ele foi desenhado por Goro Sakai. Seu nome ficou conhecido com o mangá Doberman Detective, publicado em 18 volumes em 1976, com arte de Shinji Hiramatsu.

O seu grande sucesso, Hokuto no Ken, surgiu em 1983. O mangá foi publicado em 27 volumes e tornou-se um dos grandes ícones da revista Shonen Jump nos anos 1980. O sucesso dessa obra inspirou outros artistas, como Masashi Kishimoto (Naruto) e Masami Kurumada (Cavaleiros do Zodíaco/Saint Seiya).

Sendo roteirista, Burouson trabalhou com grandes desenhistas nos seus mangás como Shinji Ono, Tetsuo Hara, Daisuke Inoue, Tsuyoshi Adachi, Ryoichi Ikegami, Hidenori Hara e Kentaro Miura.

Atualmente, Burouson está desenvolvendo dois mangás: Sōten no Ken, que é prequel do Hokuto no Ken, fazendo uma parceria com Tetsuo Hara depois de mais de 20 anos e Lord, com o desenhista Ryouchi Ikegami, de Sanctuary, Mai – a Garota Sensitiva e Crying Freeman (todos publicados no Brasil).

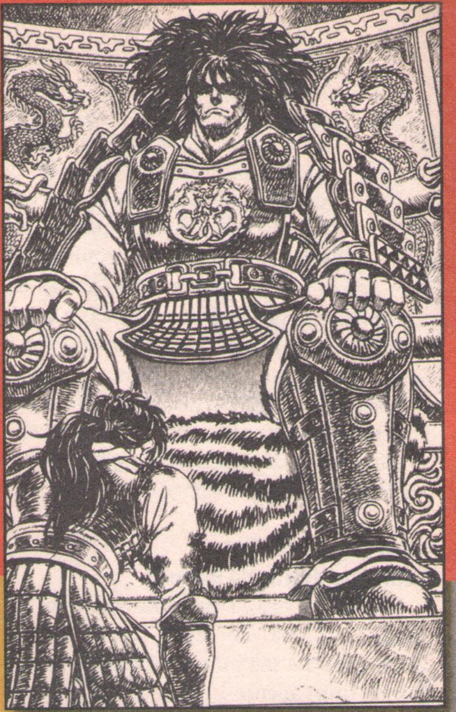
As influências de Burouson são filmes como "Mad Max" e os estrelados pelo ator Bruce Lee, além das obras do diretor italiano Sergio Leone. Uma curiosidade final é que o pseudônimo Burouson é uma homenagem ao ator Charles Bronson, pois o autor imita seu bigode.

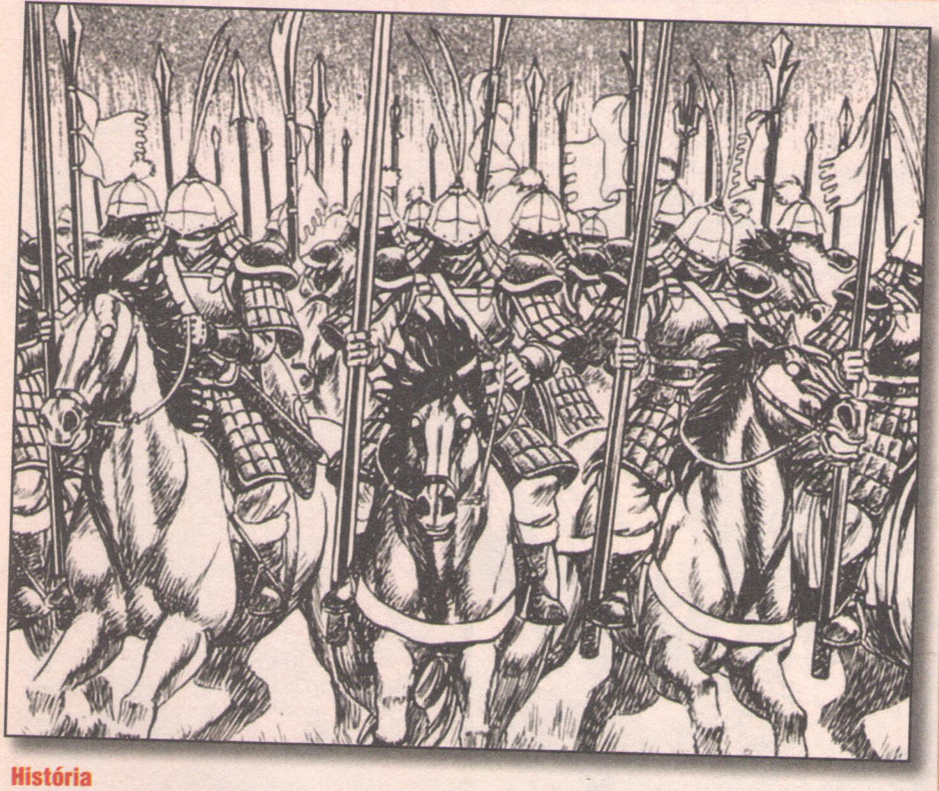
"Uma das grandes viagens do roteiro do Burouson é que Genghis Khan é uma grande figura histórica japonesa. O Lorde Yoshitsune de Minamoto, famoso por seus duelos contra o Clã Taira nas guerras Genpei entre 1159 a 1189, e seu o braço direito, o monge guerreiro Benkei Musashikou, são personagens que realmente existiram."

King of Wolves

Foi publicado na Animal Magazine em 1989, durante as edições 5 a 7 daquele ano. Compilado em um volume único, o mangá acabou ganhando destaque internacional graças ao sucesso das franquias Hokuto no Ken e Berserk.

Encontramos aqui um Kentaro Miura mais novo, mas nem por isso menos competente. Com um traço menos detalhado que o de Berserk, King of Wolves tem diversos personagens parecidos com a série que é seu grande sucesso. Não se preocupem, mesmo existindo a semelhança não é em nível alarmante, como as obras de Masami Kurumada.





História

A história começa em março de 1989, quando o pesquisador Kengo Iba, de 35 anos, desaparece na chamada Rota da Seda na Mongólia. Kyoko, uma moça que era apaixonada por ele, vai atrás de seu amado Iba, na Rota da Seda, depois de um ano de seu sumiço.

Kyoko misteriosamente acorda na casa de uma senhora em 1212. Ela percebe logo que viajou no tempo, e acredita que Iba esteja ali.

Numa invasão do General Yang, do império Mongol, Kyoko chama a atenção do general que decide levá-la à força junto com seu exército. Num duelo que acontecia, Kyoko assiste a um bravo guerreiro que usa uma espada japonesa. De cabelo comprido, o guerreiro lhe lembra Iba. É quando Kyoko descobre que ele foi jogado alguns anos atrás, também numa viagem no tempo.

O casal reunido novamente chama a atenção do imperador da Mongólia, Genghis Khan. Acontece então um duelo mortal contra o poderoso imperador, e Iba ganha não só sua liberdade, mas também um convite irrecusável de fazer parte da segurança de Genghis Khan. Não querendo mudar a História, eles pretendem não chamar muita atenção do imperador. E, para a infelicidade deles, Genghis Khan acredita que Iba seja fundamental para construir o seu império.

Uma das grandes viagens do roteiro do Burouson é que Genghis Khan é uma grande figura histórica japonesa. O Lorde Yoshitsune de Minamoto, famoso por seus duelos contra o Clã Taira nas guerras Genpei entre 1159 a 1189, e seu o braço direito, o monge guerreiro Benkei Musashikou, são personagens que realmente existiram. Os dois simularam suas mortes num incêndio no Japão, e ganharam novas identidades na Mongólia.

O tempo passa e Kyoko fica grávida de Iba. Ainda desejando voltar pra casa, os dois têm certeza que, cedo ou tarde, o que os trouxe ao passado os levará de volta no tempo. Enquanto isso, Genghis Khan e seu braço direito, o monge, comemoram a gravidez de Kyoko. O casal não sabia, mas a verdadeira intenção do imperador ao mantê-los tão próximos não era pela bravura de Iba, mas por eles serem japoneses. Desejando um filho tipicamente japonês, Genghis Khan tem o plano de matar Iba e Kyoko no nascimento do seu primeiro filho.

Numa luta feroz, Iba precisa proteger sua família contra o maior imperador que a Ásia já viu. Sendo historiadores, Iba e Kyoko Sabem que não podem mudar o passado, então o que eles podem fazer pra se defender de Genghis Khan? Enquanto isso, o furacão que os levou para o passado, está de volta, mas tem um porém: o nome do filho de Iba e Kyoko é justamente o nome do filho de Genghis Khan nos livros de história. O que fazer?

Com certeza, é uma aventura cheia de ação, mesmo sendo um volume único. Talvez, a única decepção aqui é que, se tratando de Burouson e Kentaro Miura, falta a violência gratuita presente em Hokuto no Ken e em Berserk. Sendo duas figuras conhecidas por roteiros desse porte, ler King of Wolves pode decepcionar um pouco, por ser focado mais na história. Agora, não pensem que a história é leve, já que a própria Kyoko, quando chega ao passado, sofre uma tentativa de estupro, ficando com seus trajes todos rasgados. A série ganhou uma continuação lançada em 1990, chamada Ouron Den.

Kyoto Studio Park Toei Uzumasa Eigamura

Por Giuliano Peccilli

Quem cresceu no fim dos anos 80 e começo dos anos 90, viu uma invasão de seriados nipônicos invadindo a televisão brasileira, liderados por Changeman e Jaspion, a invasão do Tokusatsu foi a quase todas as emissoras brasileiras.

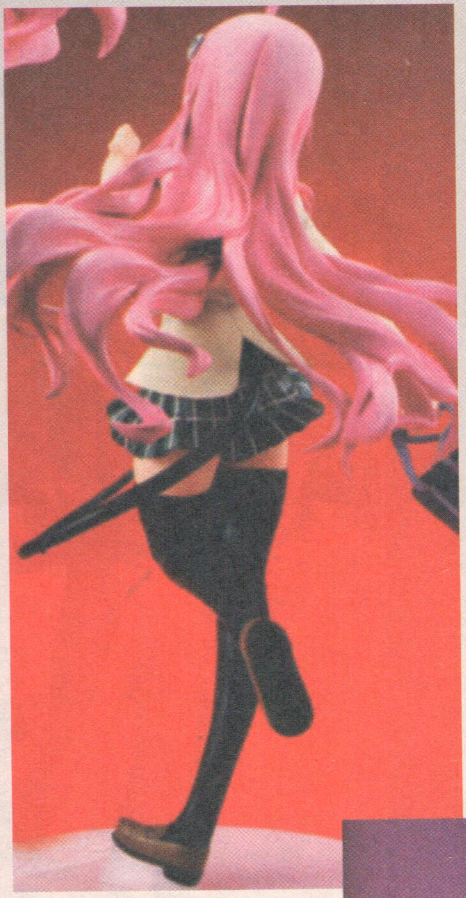
Percorrendo o Japão, uma das paradas obrigatórias foi a cidade Kyoto, a antiga capital do império japonês. Independente disso, vale ressaltar que a cidade é belíssima e mistura o novo e o velho em suas construções. Lá que se encontra o escritório da Big N, a Nintendo, a cidade cenográfica da Toei, utilizada em diversos filmes de época e hoje transformada em atração para turistas em Kyoto.

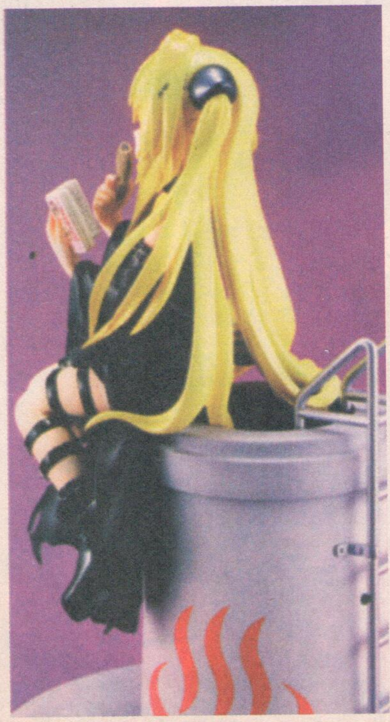
Visitamos Kyoto Studio Park Toei Uzumasa Eigamura não tanto por sua cidade cenográfica, mas por seu "museu" de Tokusatsu, que exibe peças originais (e até bastante gastas), de personagens clássicos do gênero. Frequentando esse museu, com telões exibindo as aberturas dos Super sentais, tivemos realmente uma enorme nostalgia em estar diante de heróis que foram tão importantes para nossa infância.

Ver e tocar em roupas como a de Change Dragon (da série Changeman), Red Flash (da série Flashman) e Red Mask (de Maskman) foi algo que não dá pra descrever em palavras. Uma grande emoção foi ver as luvas e as botas gastas, das gravações da série na época, e poder admirar os trajes nos mínimos detalhes, como o lacre de seus capacetes, nunca mostrados na televisão.

Por Danilo Tupinambá

Lembrando que nesta seção, trazemos sempre alguns produtos bacanas relacionados aos nossos personagens de animês e mangás preferidos. Tais produtos não são facilmente encontrados por aqui, mas vale a pena tentar ir atrás de uma loja especializada ou importadoras!

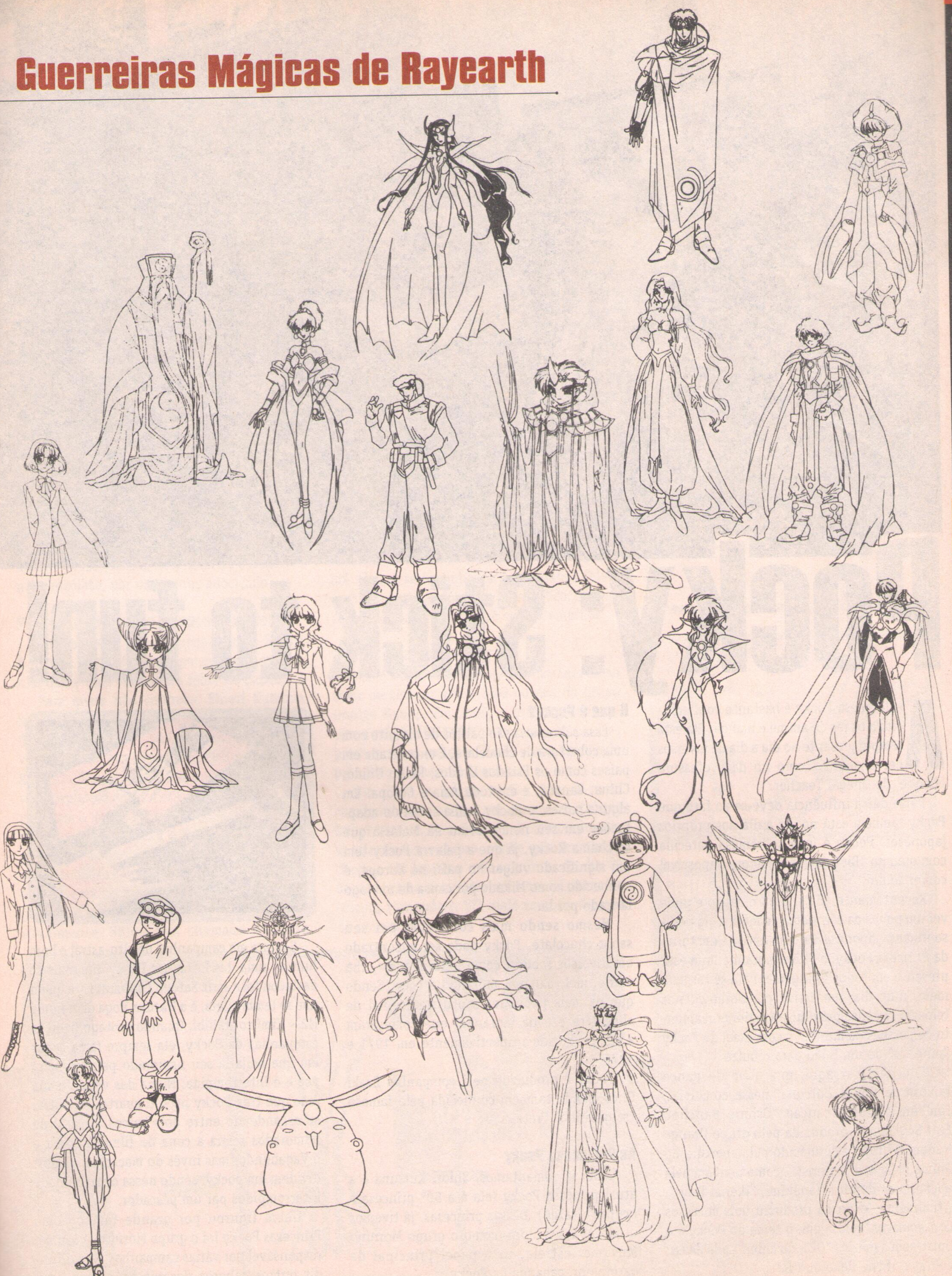


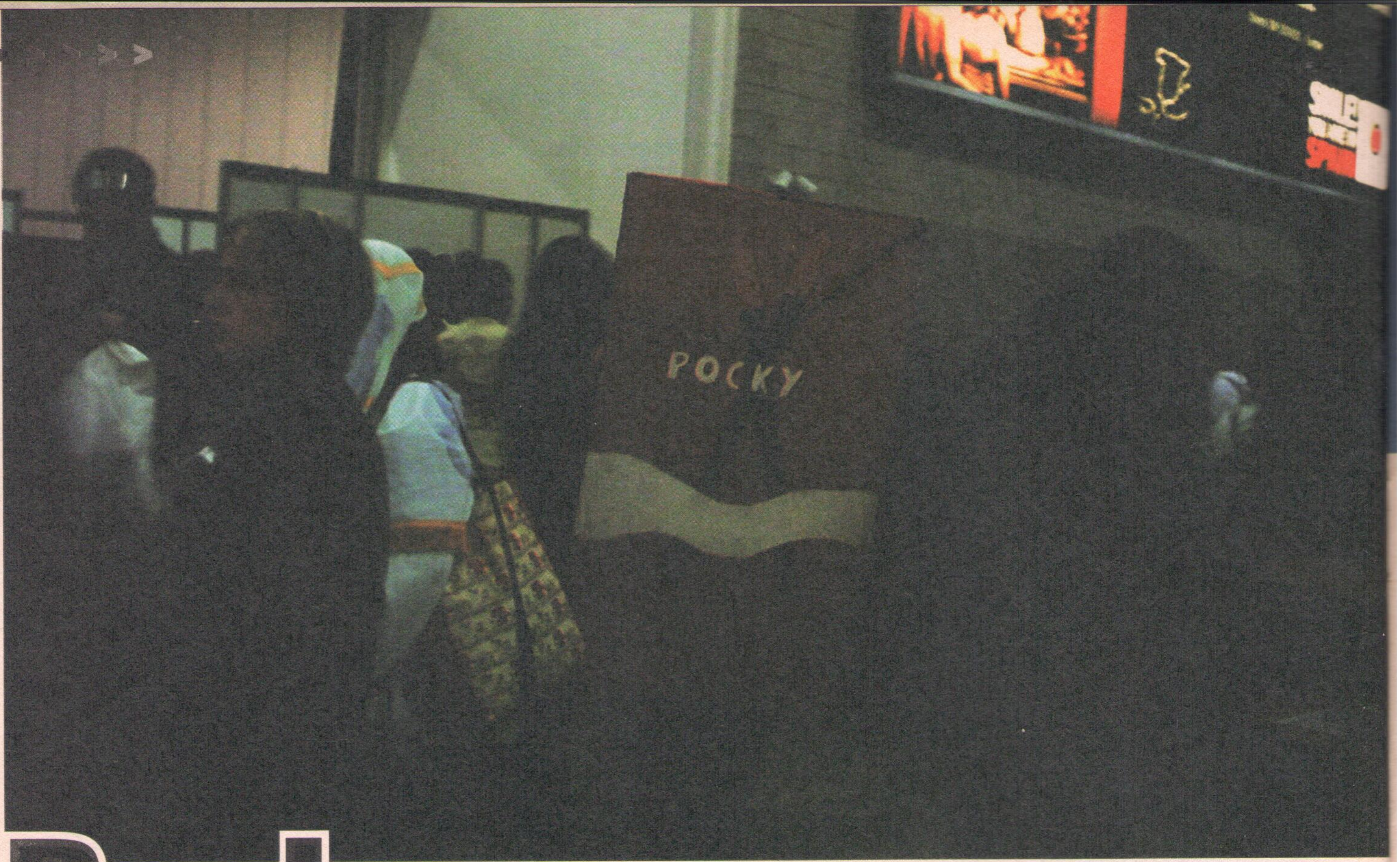


ONDE ENCONTRAR...

Alguns desses produtos podem ser adquiridos via lojas que atendam ao catálogo da distribuidora Diamond e pelos sites: www.animenation.com e www.yesanime.com.

Guerreiras Mágicas de Rayearth





Pocky: Stick to fun!

Por Guiliano Peccilli

A sobremesa Pocky é bastante conhecida entre os fãs de animê e mangá. Ela está sempre presente no dia a dia de diversos personagens, como no da professora Mizuho, de Onegai Teacher.

Parte dessa influência deve-se ao fato que Pocky também está no dia a dia dos próprios japoneses. Pocky é uma sobremesa parecida com o nosso "Bis", já que é sempre impossível comer só um.

Recentemente, viajei para o Japão e pude ver um pouco da estratégia de marketing dessa sobremesa japonesa. Principalmente em torno da Princesa Pocky, a Shiori Kutsuna, que está presente em todos os lugares. Para se ter uma ideia, num dia que estive por Shibuya, nos telões instalados próximo ao maior cruzamento de pessoas do mundo, o comercial do Pocky "pingava" de um telão para o outro.

Vale destacar aqui, que além da dança famosa de Shiori Kutsuna, nesse comercial, também temos a canção "Oshare Banchou feat Soy Sauce" produzida pelo grupo Orange Range. O grupo é conhecido pela abertura do animê Bleach, a "Asterisk", como também pela abertura do dorama Hanakimi, "Ikenai Taiy ". Atualmente, o grupo produziu dois sucessos consecutivos, sendo um, o tema do Pocky e o outro com a música "O2", do animê Code Geass: Lelouch of the Rebellion R2.

O que é Pocky?

Essa sobremesa são palitos de biscoito com uma cobertura de chocolate. É encontrada em países como os Estados Unidos, Reino Unido, China, Canadá, e em toda Ásia e Europa. Em alguns países, o Pocky acaba sofrendo adaptações em seu nome, como na Malásia que se chama Rocky, já que a palavra Pocky tem um significado vulgar no país; na Europa, é conhecido como Mikado por causa de um jogo lançado por lá.

Mesmo sendo mais conhecido por seu sabor chocolate, Pocky pode ser encontrado em diversos sabores como leite, mousse, chá verde, mel, banana, morango e coco. Sendo que os mais populares são o tradicional de chocolate e o de morango, que começaram a ser produzido respectivamente em 1971 e 1977.

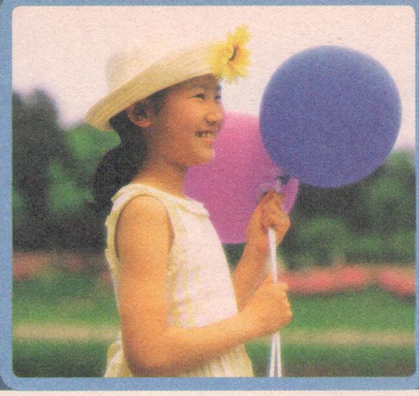
Pocky é produzido pela companhia Ezaki Glico, sendo também conhecida pelo famoso "salgadinho" Pretz.

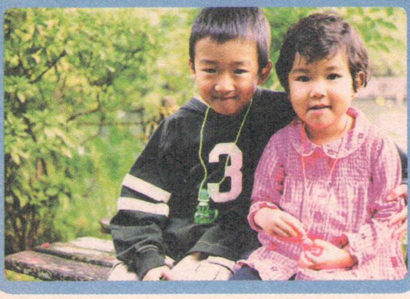
As Princesas Pocky

Como já comentamos, Shiori Kutsuna é a atual princesa Pocky (ela é a 50° princesa a ocupar o cargo). Dessas princesas, já tivemos desde Aya Matsuura, como o grupo Morning Musume, estrelando o papel principal de garotas-propaganda de Pocky.

Sempre em campanhas de alto-astral e bom humor, uma das Princesas Pocky que mais se destacou foi a atriz Satomi Ishihara. Para quem não se lembra dela, é a Haruka Koga do dorama H2 ~ Kimi to Itahibi. Quando protagonizou as campanhas da Pocky, ela sempre fazia cenas em que beijaria seu namorado pela primeira vez e é interrompida. Numa das vezes, é sua mãe que traz Pocky no seu quarto, na outra, se escondendo entre dois barcos, o casal de namorados recria a cena do filme A Dama e o Vagabundo, mas invés do macarrão, os dois dividem um pocky, sendo nessa oportunidade interrompidos por um pescador.

Quem figurou por grande tempo como Princesas Pocky foi o grupo Morning Musume, responsável por várias campanhas para difundir outros sabores dessa sobremesa, entre





eles, a de lançamento dos sabores mousse, chocolate branco e o sabor Men's (chocolate amargo). Vale uma nota, que segundo pesquisas da Glico, esse doce foi desenvolvido porque o homem médio japonês não gosta de doces muito "doces", assim, substituíram o tradicional chocolate, por um menos adocicado.

Pocky Street, a atual campanha da Pocky

Tendo como garota-propaganda Shiori Kutsuna, vamos falar um pouco dessa campanha que é uma verdadeira febre no Japão.

Para quem não conhece, Shiori Kutsuna nasceu em Sidney, na Austrália, em 22 de dezembro de 1992. Sua estréia na televisão veio com a oitava temporada de 3 nen B gumi Kinpachi Sensei, uma série que passa na televisão japonesa desde 1979. Seu grande sucesso veio com a marca Pocky, também como narradora do dorama Pocky 4 Sisters, que é sobre quatro irmãs que comem Pocky e falam sobre seus problemas, trabalho e vida, sendo que é quando estão comendo Pocky que elas conseguem ver as soluções dos seus problemas.

Atualmente, Shiori tem chamado bastante atenção da mídia, graças a sua atuação no dorama Mei-chan no Shitsuji que está em exibição na Fuji TV.

Shiori Kutsuna está substituindo Yui Aragaki na campanha publicitária da Pocky, que disponibilizou em seu site todo o ensaio da jovem atriz, para decorar a dança animada que ela faz no comercial.

O sucesso foi tanto que a campanha continua, agora já no terceiro comercial, sem mencionar os institucionais e promoções em que a jovem atriz aparece. A própria Glico fez uma promoção na qual você envia seu vídeo, imitando a dança da Kutsuna. Desde crianças até adultos se contagiaram com a dança dela e continuam enviando vídeos para a Glico, que são sempre disponibilizados no site da empresa.

Orange Range e a Pocky

Não é a primeira vez que a Pocky tem como tema de seu comercial uma música do grupo Orange Range. Em 2006, o grupo participou com a canção "DANCE2"; na mesma época, eles produziram a canção "Hello", que foi usada pelo Disney Channel japonês.

Em 2008, o grupo voltou para a nova campanha da Pocky, com a música "Oshare Banchou feat Soy Sauce". A campanha em si estreou em outubro, sendo que seu single chegou nas lojas no mês seguinte, no dia 12 de novembro. O sucesso veio em números da Oricon, tornando o 17º mais vendido do mês de novembro.

> "Shiori Kutsuna está substituindo Yui Aragaki na campanha publicitária da Pocky, que disponibilizou em seu site todo o ensaio da jovem atriz, para decorar a dança animada que ela faz no comercial."

Pocky
おいしさと健康
Glico

Clipe

No videoclipe, mais surpresas, já que mostra um cara perseguindo Shiori Kutsuna. Com diversas participações especiais, principalmente de comediantes da televisão japonesa, essa produção abusa do bom humor. Sendo com certeza o auge do comercial, quando o cara desmaia e a própria Kutsuna e os demais vão ver se ele está bem; acordando e vendo o rosto dela, o sujeito dança a coreografia de Shiori Kutsuna do comercial do Pocky. Depois disso, diversos policiais aparecem e dançam atrás dele a mesma coreografia, seguidos da própria Kutsuna e dos demais que estavam no local. Além de brincar com o comercial da Pocky, o videoclipe do Orange Range divulgou ainda mais a marca, servindo de inspiração para o segundo comercial da campanha.

Glico
Pocky
Glico
Pocky
BISCUIT STICKS CHOCOLATE COATED
BÂTONS BISCUIT ENROBÉ DE CHOCOLAT
Pouches / 2Sacs
Glico
Mousse
Pocky
ムースポッキー
EXCERICH
ビター

Curso RELÂMPAGO de Japonês

areae
escola de mangá
www.areae.com.br - contato@areae.com.br

Aula 40

Professor: Kenji Kihara

Na aula de hoje aprenderemos um pouco do vocabulário de profissões, pois é muito importante saber o nome das profissões que você quer ser no futuro ou a que está exercendo no momento.

Antes de apresentar as profissões, caso você seja um estudante, a palavra certa para descrevê-lo em japonês é **GAKUSEI** がくせい.

As profissões também têm várias regras na nomenclatura: temos as que usam sufixos e outras que não usam.

Vamos ver algumas profissões importantes:

Médico – ISHA (いしゃ)
Advogado – BENGOSHI (べんごし)
Arquiteto – KENTIKUKA (けんちくか)
Professor – SENSEI (せんせい)
Motorista – UNTENSHU (うんてんしゅ)
Cientista – KAGAKUSHA (かがくしゃ)

Temos também profissões que são escritas utilizando o katakana, porque são palavras estrangeiras, por exemplo:

Piloto (Pilot) – PAIROTTO
Músico (Musician) – MYU-JISHAN
Designer – DEZAINA-

O que é bastante comum na hora de nomear uma profissão em japonês é acrescentar o sufixo **-YA** (や), para indicar os seus respectivos estabelecimentos e depois o sufixo **-SAN** (さん), para designá-las.

Tome como exemplo a palavra Pão, que em japonês é **PAN** (パン). Acrescentando-se o sufixo **YA**, temos a palavra **PANYA** (パンや), que significa **PADARIA**. Se adicionarmos a isso o sufixo **SAN** (さん) – **PANYASAN** (パンやさん), teremos a profissão **PADEIRO**.

Pão - PAN (パン) **+ -YA** (や) **→ PANYA** (パンや) **– Padaria + -SAN** (さん) **→ PANYASAN** (パンやさん) **– Padeiro**

RECAPITULANDO:

Médico	ISHA	いしゃ
Advogado	BENGOSHI	べんごし
Arquiteto	KENTIKUKA	けんちくか
Professor	SENSEI	せんせい
Motorista	UNTENSHU	うんてんしゅ
Cientista	KAGAKUSHA	かがくしゃ
Piloto	PAIROTTO	パイロット
Músico	MYU-JISHAN	ミュージシャン
Designer	DEZAINA-	デザイナー

Peixe	SAKANA	さかな
Carro	KURUMA	くるま
Calçado	KUTSU	くつ
Roupa	FUKU	ふく
Instrumento Musical	GAKKI	がっき

Pão PAN パン	**Padaria** PANYA パンや	**Padeiro** PANYASAN パンやさん
Livro HON ほん	**Livraria** HONYA ほんや	**Vendedor de Livros** HONYASAN ほんやさん
Carne NIKU にく	**Açougue** NIKUYA にくや	**Açougueiro** NIKUYASAN にくやさん

OUTROS EXEMPLOS:

Livro – HON (ほん) **+ -YA** (や) **→ HONYA** (ほんや) **– Livraria + -SAN** (さん) **→ HONYASAN** (ほんやさん) **– Vendedor de Livro**

Carne – Niku (にく) **+ -YA** (や) **→ NIKUYA** (にくや) **– Açougue + -SAN** (さん) **→ NIKUYASAN** (にくやさん) **– Açougueiro**

Vamos tentar achar as profissões com as seguintes palavras:

PEIXE – SAKANA (さかな)
Carro – KURUMA (くるま)
Calçado – KUTSU (くつ)
Roupa – FUKU(ふく)
Instrumentos Musicais – GAKKI (がっき)

Curso RELÂMPAGO de MANGÁ e ANIMÊ

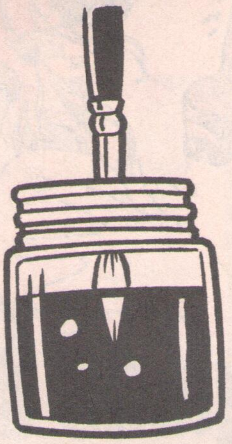
Aula 15

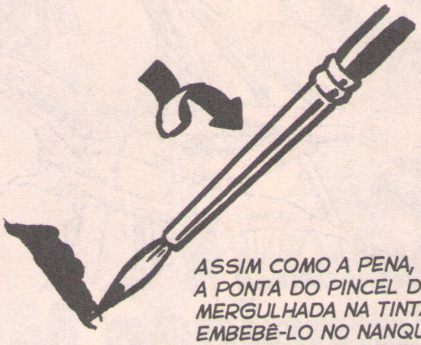
Por Arthur Garcia

MANUSEANDO O PINCEL

O PINCEL É UM INSTRUMENTO QUE PODE SER UTILIZADO NÃO SÓ PARA PREENCHER ÁREAS CHAPADAS DE PRETO, COMO TAMBÉM PARA EXECUTAR CONTORNOS.

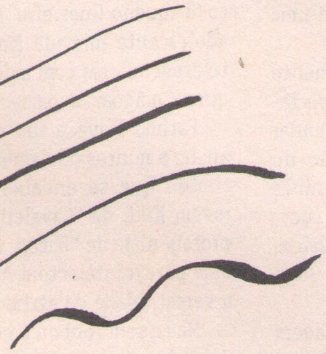
ENTRE OS PINCEIS NACIONAIS, OS MELHORES SÃO OS DA SÉRIE 308, DA MARCA TIGRE. O NÚMERO 0 É IDEAL PARA CONTORNOS E RETOQUES, JÁ O NÚMERO 3 É UTILIZADO PARA PREENCHER GRANDES ÁREAS DE PRETO.

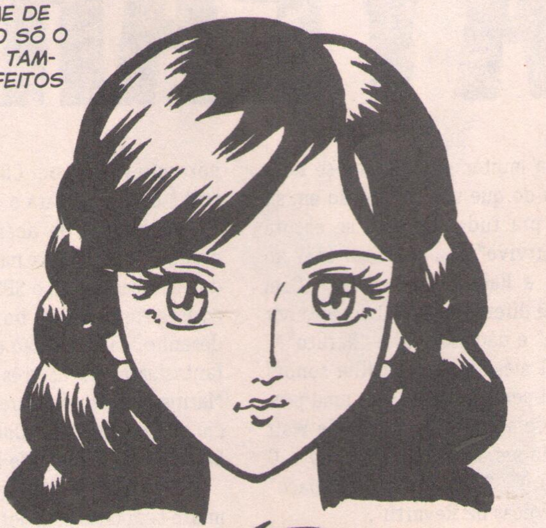




ASSIM COMO A PENA, APENAS A PONTA DO PINCEL DEVE SER MERGULHADA NA TINTA. APÓS EMBEBÊ-LO NO NANQUIM, RETIRE O EXCESSO DE TINTA EM UM PAPEL DE RASCUNHO, GIRANDO AS CERDAS PARA FORMAR UMA PONTA FINA.

COM O PINCEL É POSSÍVEL OBTER LINHAS COM UMA VARIEDADE ENORME DE ESPESSURAS, O QUE PERMITE NÃO SÓ O PREENCHIMENTO DE ÁREAS, COMO TAMBÉM A CRIAÇÃO DE TEXTURAS E EFEITOS COMO O BRILHO DOS CABELOS.

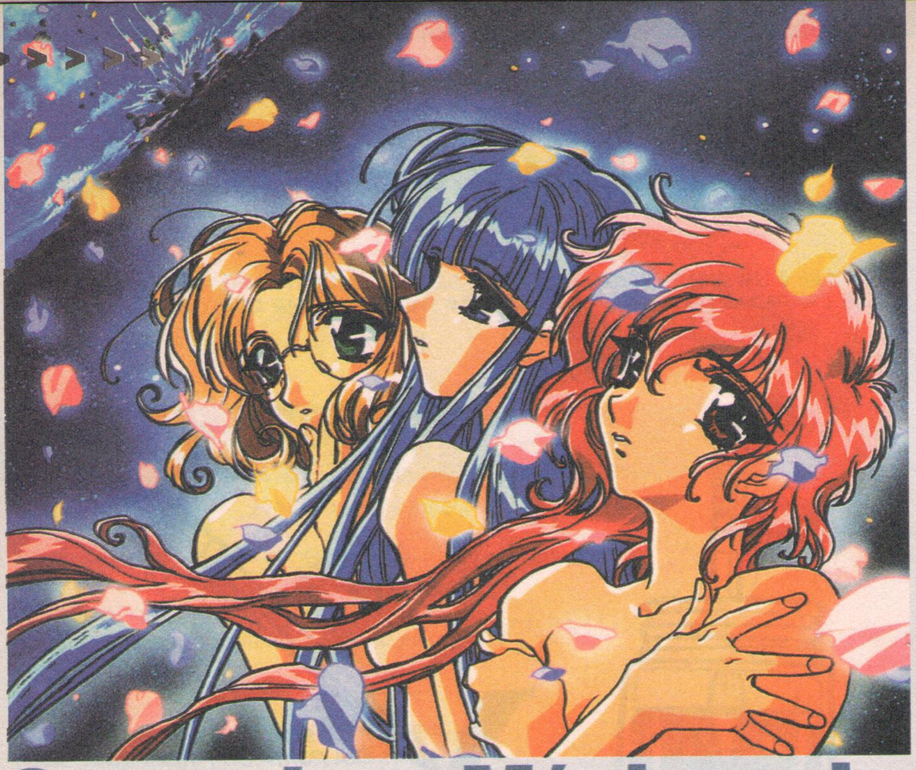




AGORA, É SÓ TREINAR BASTANTE ATÉ DOMINAR MAIS ESTA FERRAMENTA...!

Fique Ligado!
Para se aprofundar mais no tema, acesse a seção de Desenho e Pintura da loja virtual Comix no endereço www.comix.com.br ou então, entre em contato com a loja pelos telefones (11) 3088-9116 / 3083-2142. O endereço da loja é Alameda Jaú, nº 1998 - São Paulo/SP

<<Lição Anterior: ARTEFINALIZANDO COM UMA PENA
>>Próxima Lição: ARTE-FINALIZANDO COM CANETAS E MARCADORES



Guerreiras Mágicas de RAYEARTH

Por David Denis Lobão

Uma música muitas vezes torna-se mais conhecida do que uma produção em si. Isto vale pra tudo. Quando se escuta "I Will Survive" muitos associam ao filme "Priscilla, a Rainha do Deserto". Com os animes, não é diferente, afinal como ouvir "Haruka Kanata" e não associar a "Naruto"?

Agora, difícil mesmo é uma trilha sonora dublada ser facilmente assimilada a uma produção. Ocorreu com alguns clássicos de Walt Disney e com alguns animês, como "Fly – O Pequeno Guerreiro", "Cavaleiros do Zodíaco" e "Guerreiras Mágicas de Reyarth".

"Reyearth" foi a consagração de Larissa Tassi e Sarah Regina como as mais populares interpretes de músicas de 'anime songs' em português e até um CD foi lançado com uma trilha completa para o animê.

As músicas de abertura e encerramento grudavam facilmente na cabeça dos telespectadores, mesmo com o SBT insistindo em mudar constantemente o horário de exibição do desenho. Também não era difícil ver meninas fantasias como as três protagonistas (Lucy, Marine e Anne) dançarem ao som das músicas em programas como "Domingo Legal" (de Gugu Liberato) e "Hebe" (de Hebe Camargo).

O sucesso da trilha deve-se a dublagem muito bem feita pela Gota Mágica de São Paulo, sendo de longe o melhor trabalho do estúdio. Vozes bem escaladas, sem substituições ao longo da série foram o ponto alto; mas colaboraram a boa tradição, adaptação e direção de Gilberto Baroli.

> *"O sucesso da trilha deve-se a dublagem muito bem feita pela Gota Mágica de São Paulo, sendo de longe o melhor trabalho do estúdio."*

A trilha sonora ficou a cargo de Mário Lúcio de Freitas, que além de compositor e adaptador das músicas, fez toda a direção musical e era o dono do estúdio. Em seu currículo já constava diversos trabalhos para o SBT, como a abertura de "Jem e as Hologramas", "Punky, a levada da breca", "Chapolin" e "Chaves".

As três protagonistas Lucy, Marine e Anne eram dubladas respectivamente por Cecília Lemes, Noeli Santisteban e Fátima Noya. O excelente trabalho das três experientes dubladoras é a prova viva de que em desenhos japoneses uma mulher adulta dublando adolescentes não só é possível como também é a melhor solução.

Cecília conseguiu mostrar toda a valentia de Lucy com seus "Raios de Fogo" como também equilibrou seu lado mau com a diabólica Nova. Mais tarde, a dubladora teria a chance de dublar novamente uma personagem divida entre o bem e o mal em "Evangelion", onde deu voz à complicada doutora Ritsuko na versão original para o Locomotion.

Noeli Santisteban, atualmente, não é mais dubladora e mora nos Estados Unidos. Acostumada a dublar meninos, como o Goku (da dublagem original de "Dragon Ball") e Fly (o "Pequeno Guerreiro"), não fez feio como a adolescente mimada Marine e emocionou os telespectadores com a dor da menina que não queria magoar os pais.

Fátima Noya é um caso a parte, muitos amam e muitos odeiam sua voz. Mas o mesmo timbre que se encaixou com perfeição no jovem Kiki, de "Cavaleiros do Zodíaco", e na protagonista de "Betty, a feia", também serviu bem para a intelectual Anne, mostrando toda a versatilidade da atriz.

Mas quem roubou a cena mesmo fora duas dubladoras coadjuvantes. Marli Bortoleto deu uma verdadeira aula de interpretação com a demoníaca Debonér e a inocente menina Aska. Com papéis tão distintos, mas tão próximos a outros papéis da atriz, ela mostrou como é possível um dublador atuar em dois papéis diferentes na mesma produção sem gerar confusão. Enquanto Debonér ficava próximo a Hilda de "Cavaleiros do Zodíaco", Aska lembrava Angélica de "Rugrats – Os Anjinhos".

Mas não temos como deixar de citar também o trabalho de Maralisi Tartarine (a segunda voz da Shina de Cobra de "Os Cavaleiros do Zodíaco") como Priscilla e sua irmã gêmea. A delicadeza e as sutis diferenças que a dubladora colocou no trabalho destacaram a personagem.

BECK

Face Face

Large lips in the motion
Trying to keep blaming on
As I say reason I'm late on
Find you turning
Laughing and smiling

Running over sometimes
Feel like you leave me behind
Now you don't have to mind it
Find you shining
Everyday by day

Sing it up, my sister
In this world which everyone is lonely
Everything will be fine someday

Remember
Playing in a backyard
Hiding myself in garage
Since you never could catch me
Find you crying
Weeping in darkness

Sing it up, my sister
In this world which everyone is lonely
Everything will be fine someday
Some other day

Large lips in the motion
Trying to keep blaming on
As I say reason I'm late on
Find you turning
Laughing and smiling

Sing it up, my sister
In this world which everyone is lonely
Everything will be fine
Some other day

Sing it up, my sister
In this world which everyone is lonely
Everything will be fine someday
Some other day
Some other day

Grandes lábios em movimento
Tentando continuar culpando
Como eu digo a razão que estou atrasado
Te acho voltando
Rindo e sorrindo

Correndo às vezes
Sinto como se você me deixasse pra trás
Você não precisa se importar com isso
Te acho brilhando
Dia após dia

Cante, minha irmã
Neste mundo que todos estão sozinhos
Tudo vai ficar bem um dia.

Lembrando
Nós brincando no quintal
Me escondendo na garagem
Sempre que você não conseguia me pegar
Te achava chorando
Lamentando na escuridão

Cante, minha irmã
Neste mundo que todos estão sozinhos
Tudo vai ficar bem um dia.
Algum outro dia

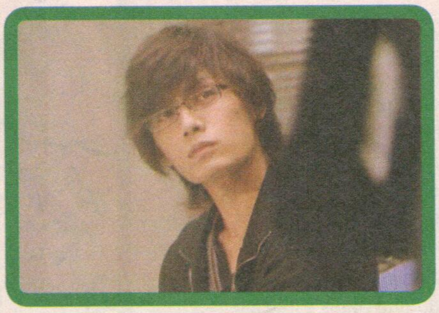
Grandes lábios em movimento
Tentando continuar culpando
Como eu digo a razão que estou atrasado
Te acho voltando
Rindo e sorrindo

Cante, minha irmã
Neste mundo que todos estão sozinhos
Tudo vai ficar bem um dia.
Algum outro dia

Cante, minha irmã
Neste mundo que todos estão sozinhos
Tudo vai ficar bem um dia.
Algum outro dia
Algum outro dia

Hotaru no Hikari

Por Giuliano Peccilli



Séries como Hotaru no Hikari seguem a temática de verdadeiros contos de fadas. Colocando a protagonista apaixonada por um príncipe encantado, a série é baseada no mangá de Satoru Hiura. E é exatamente por esse roteiro batido que essa série cativa o telespectador, já que Hotaru no Hikari é uma comédia romântica para quem gosta de obras leves e descontraídas, como Densha Otoko, Hero e Tatta Hitotsu no Koi.

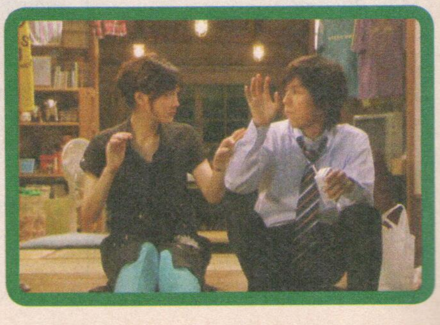
Exibida em 2007 pela NTV, Hotaru no Hikari teve uma média de 13.6 % de audiência na região de Kanto no Japão. Trazendo um elenco de peso, como Ayase Haruka (Sekai no Chuushin, Ai wo Sakebu e Tatta Hitotsu no Koi), Fujiki Naohito (Ichi Rittoru no Namida e Proposal Daisakusen) e Kato Kazuki (Jigoku Shoujo e Kamen Rider Kabuto), Hotaru no Hikari tem como característica o carisma dos personagens, principalmente a Hotaru, interpretada pela Ayase Haruka, que parece uma garota saída diretamente de um shoujo mangá.

A série

Hotaru (Ayase Haruka) trabalha para uma grande empresa de design. Linda e simpática, Hotaru tem uma vida pessoal totalmente oposta a sua vida no trabalho. Sempre usando malhas velhas e bebendo cerveja no jardim de sua casa, Hotaru guarda pra si um jeito desleixado de ser.

Não interessada em homens, morando sozinha e tendo uma casa que é um tremendo caos, Hotaru é uma garota que não liga pra nada (pelo menos se tratando de sua vida particular).

Lógico que para tornar essa história mais interessante, sempre há um "pontapé inicial" para uma grande mudança, aí que entra Makoto Teshima (Kato Kazuki). Novo funcionário da empresa, ele chega depois de um período no exterior. Renomado e jovem, Makoto desafia a sorte, vendo a linda Hotaru dormir num dos lugares em que trabalha. Beijando, ou melhor, roubando um beijo da Hotaru, Makoto a acorda, deixando-a totalmente sem jeito. Num simples beijo inesperado, Hotaru descobre que está apaixonada por Makoto e precisa de ajuda urgente, porque não quer deixar essa passar.



> "Quando tudo mundo pensa que Hotaru finalmente será feliz para sempre ao lado de Makoto, vem a decepção, porque não conseguem se adaptar numa vida a dois."

Para completar, haverá uma grande transformação em sua vida, quando de forma inesperada, seu chefe, Seiichi Takano (Fujiki Naohito), aparece em sua casa, cobrando que ela se mude. Não entendendo nada, Hotaru descobre que sua casa é do pai de Takano e que ele está em processo de divórcio com sua mulher, por isso estava se mudando para a casa de seu pai. Mostrando o acordo que a fez tomar conta da casa, Takano não acredita que seu pai deu a casa como aluguel pra Hotaru de forma vitalícia, portanto de graça, e até quando ela quiser ficar por lá.

Para resolver o impasse, os dois vão ter que conviver juntos, porém será um desafio para Takano viver naquela casa, já que Hotaru tem um jeito nada organizado e tradicional de viver. Cheio de manias e arrumações, Takano acaba inserindo uma porção de regras na casa, coisa que a Hotaru não está muito disposta a seguir. A relação dos dois acaba se tornando uma grande amizade, mas chega a ser cômico muitas vezes as tiradas de stress de Takano para a bagunça que Hotaru faz em casa.

Graças a Takano, que se torna uma "fada madrinha", Hotaru consegue ficar cada vez mais próxima de Makoto, sempre seguindo seus conselhos e principalmente recebendo o "empurrão" que precisa pra conseguir ficar com Makoto. Takano vai assistindo - tanto na vida pessoal como profissional - o envolvimento dos dois. Mas não pense que Takano seja tão simpático e paciente, já que a forma de aconselhar Hotaru é sempre com "patadas" que soam como um pai dando bronca numa filha.

Duas vidas

Um dos pontos interessantes e bem abordados em Hotaru no Hikaru é a relação entre Hotaru e o Takano. Enquanto em casa, Hotaru não tem vergonha de ele ser seu chefe, e o trata sem formalidade, como também se veste de qualquer jeito; no trabalho, ela o trata formalmente e sem intimidade. Esse é um ponto importante, já que tanto Hotaru como Takano não querem que descubram que eles estão morando juntos, sob o mesmo teto. Ele não quer que sua ex-esposa descubra que esteja vivendo com outra mulher durante o processo de divórcio, enquanto ela, não quer que Makoto descubra que ela vive com outro homem, para não prejudicar sua intenção de namorar Makoto.

As formas de camuflar essa condição são as mais diferentes, desde não irem juntos pro serviço, como também, quando um deles recebe alguma visita inesperada, o outro tem que desaparecer com seus itens pessoais, para que a visita não perceba sua presença.

Mesmo que o relacionamento deles seja envolto em brigas, Takano alega que só está ajudando Hotaru para ela ir embora da casa dele. Namorando Makoto, ela sairá de casa, mas fica claro que Takano gosta de Hotaru e por isso a ajudará ser feliz ao lado de Makoto.

Vida a dois

Finalmente, Hotaru consegue se aproximar mais intimamente de Makoto. Graças a uma ajudinha de Takano, Hotaru e Makoto ganham da companhia um passeio de helicóptero para ver uma chuva de fogos de artifício.

Takano espera que Hotaru pare de ser tão desleixada em casa, caso queira namorar Makoto. Sendo direta ao assunto, Hotaru confessa a Makoto que em casa é outra mulher e não aquela "certinha" do trabalho.

Um dia, Hotaru fica sem chave pra entrar em casa e pede que Takano discretamente empreste a sua. No dia, ela aparece com roupa de malha nas imediações do escritório e Makoto vê a intimidade que ela e Takano têm quando estão sozinhos. Vendo os dois assim, Makoto decide tomar uma atitude drástica que é ir morar com a Hotaru.

Makoto sugere Hotaru e Takano se mudem para um apartamento novo. Gostando dela, Makoto acha que é o momento de ambos largarem suas antigas vidas antigas e passe a viver juntos uma história de amor.

Para Hotaru não é uma opção fácil, largar seu lar, como também sua amizade com Takano. Mesmo assim, por amor, Hotaru se muda temporariamente para o apartamento de Makoto, experimentando a vida a dois.

NEM TUDO SÃO FLORES

Quando tudo mundo pensa que Hotaru finalmente será feliz para sempre ao lado de Makoto, vem a decepção, porque não conseguem se adaptar numa vida a dois. Makoto acha que Hotaru não é verdadeira com ele, como ela é com Takano. Seu jeito de resolver as coisas foi mandar uma mensagem pra ela, avisando que ele irá dormir num hotel, até ela achar um apartamento novo, já que sua relação a dois não foi o que ele esperava.

Hotaru toma um choque ao saber disso e percebe que talvez não seja Makoto quem ela ame, mas talvez Takano, surpreendendo o telespectador. Hotaru no Hikari é uma série de comédia romântica que consegue ainda surpreender no final, e é recomendada para qualquer fã do gênero.

Por Guiliano Peccili

T.M.Revolution

De Rurouni Kenshin, Soul Eater e Gundam SEED

Falar de T.M.Revolution não será uma novidade para os leitores da Neo Tokyo. Conhecido por aqui por um dos melhores encerramentos do animê Rurouni Kenshin, "Heart of Sword", a banda do Takanori Nishikawa tem motivos de sobra para ser destaque internacional em J-Music.

T.M.Revolution encerrou o ano de 2008 com méritos, tendo o 87º single mais vendido do Japão, com "resonance", abertura da série Soul Eater. Além disso, o grupo foi convidado de honra do evento New York Comic Com, dividindo atenção com ninguém menos que Stan Lee e Frank Miller.

Os primeiros passos de T.M.Revolution nos EUA foram no evento de animê e mangá chamado Otakon. No evento, o grupo fez seu debut internacional, além de marcar a estreia do selo americano de J-Pop da Sony Music, a Tofu Records.

Luis-Mary – A era do visual key

No começo dos anos 1990, Nishikawa participou do Luis-Mary, um grupo de visual kei que encerrou suas atividades em 1993. Nessa época, Nishikawa usava o apelido de Haine e sua forma de se vestir foi a inspiração para o personagem Heine Westenfluss, da série em animê Gundam SEED Destiny. O grupo Luis-Mary teve apenas três singles lançados, que foram "Rainy Blue", "Whisper" e "Drive Me Mad".

Surge T.M.Revolution

Em 1995, Daisuki Asahura e Takanori Nishikawa assinam com a gravadora FunHouse, atualmente a empresa pertence à BGM Japan. A estréia dos dois foi com o nome Daisuke Asakura expd. Takanori Nishikawa com a música "Black or White?".

T.M.Revolution apareceria em março de 1996, com Nishikawa anunciando seu novo projeto solo. Nesse projeto, Daisuke Asakura seria o produtor do grupo T.M.Revolution. T.M. Revolution significa Takanori Makes Revolution.

Dokusai -monopolize-

Em 13 de maio de 1996, chegou o primeiro single de T.M.Revolution, "Dokusai -monopolize-", que ficou em 28º nas vendas da Oricon daquele ano. O sucesso de Nishikawa veio com o convite para cantar no programa Pop Jam da NHK.

Heart of Sword ~Yoake Mae~

Conhecida como quarto encerramento de Rurouni Kenshin, "Heart of Sword ~Yoake Mae~" foi lançada em novembro de 1996. Era o quarto single do grupo de Nishikawa. Com mais de 360 mil cópias vendidas, o single chegou à 16ª posição na Oricon.

White Breath

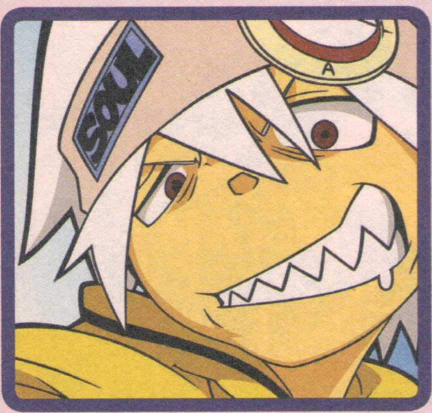
Lançando três singles em 1997, "Level 4", "High Pressure" e "White Breath", o TMR alcançou o primeiro lugar da Oricon com "White Breath", tendo o impressionante número de 800 mil cópias vendidas. O sucesso das vendas garantiu o convite para participar no Kōhaku Uta Gassen, programa anual da NHK com os melhores artistas do ano.

Gundam SEED

Tendo colaborado com três músicas para a série Gundam SEED e mais três músicas para a sequência Gundam SEED Destiny, Nishikawa ainda emprestou sua voz para o personagem Miguel Aiman, em Gundam SEED, e para Heine Westenfluss, em Gundam SEED Destiny.

O primeiro trabalho com a série Gundam SEED saiu em 30 de outubro de 2002, com a abertura da série lançada no single "INVOKE". Suas vendas ficaram em torno de 247 mil cópias, tornando-se o segundo single mais vendido do mês.

Em 3 de novembro de 2004, foi a vez da



"Nishikawa foi casado com ninguém menos que Yumi Yoshimura, a Yumi da dupla Puffy AmiYumi, de 1999 a 2002. O casamento não foi pra frente depois que Nishikawa descobriu que ela estava se encontrando com outra pessoa."

"Ignited", a abertura de Gundam SEED Destiny; foram 161 mil cópias vendidas, se tornando o single mais vendido no mês.

Web of Night

Em 28 de julho de 2004, T.M.Revolution lançava o encerramento de Homem-Aranha 2, com a canção "Web of Night", lançada em inglês e japonês; Nishikawa foi chamado pra participar do lançamento de Homem-Aranha 2 no Japão. Lembrando que enquanto os japoneses ficaram com T.M.Revolution, o Brasil ganhou sua versão local, com Jota Quest.

UNDER:COVER e 1000000000000

Em primeiro de janeiro de 2006, T.M.Revolution lançou seu 9° álbum, "UNDER:COVER" que ficou em oitavo lugar nas vendas na Oricon. No mesmo período começou a comemoração dos 10 anos de T.M.Revolution.

A comemoração dos 10 anos do grupo veio com uma festa em 13 de maio no Universal Studios Park em Osaka.

Perfil

Takanori Nishikawa nasceu no dia 19 de setembro de 1979, em Yasu, na prefeitura de Shiga, no Japão. Ele teve uma vida bastante ligada ao seu avô, um policial aposentado, já que seus pais trabalhavam todos os dias. Seu pai tinha um cargo no governo, enquanto sua mãe era dentista, isso fazia os dois ficarem a maior parte do tempo longe de casa, e Nishikawa vivia na casa do avô.

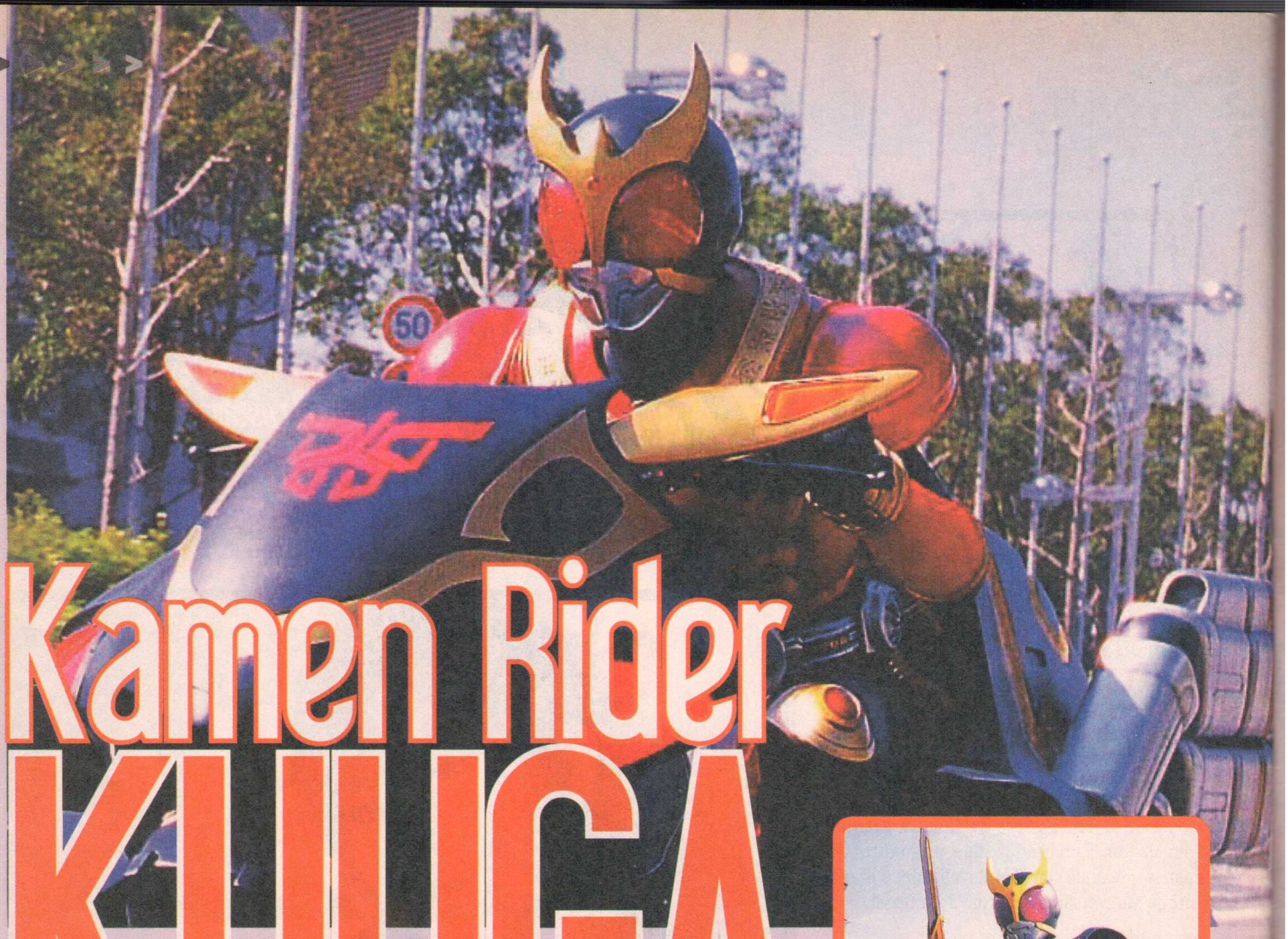
Ele foi casado com ninguém menos que Yumi Yoshimura, a Yumi da dupla Puffy AmiYumi, de 1999 a 2002. O casamento não foi pra frente depois que Nishikawa descobriu que ela estava se encontrando com outra pessoa.

Em 7 de junho, foi lançado o álbum "1000000000000" que é uma compilação de grandes sucessos do grupo durante esses 10 anos e, mais uma vez, o T.M.Revolution ficou em primeiro lugar em vendas na Oricon.

Soul Eater e Resonance

Direto das páginas da Monthly Shōnen Gangan para a versão animada, Soul Eater foi publicado na mesma revista de Fullmetal Alchemist e 666 Satan. Na versão animada, T.M.Revolution ficou encarregado da primeira abertura, a canção "Resonance", que foi o grande sucesso de Nishikawa em 2008.

Ainda tem muita história para contar do Nishikawa, como sua participação no grupo Abingdon Boys School, e no dorama Beautiful Life, além do seu mais recente filme Corazon de Melon. Mas são histórias que serão contadas apenas no futuro.



Kamen Rider KUUGA

Por Guiliano Peccilli

Em janeiro, tivemos a estréia de Kamen Rider Decade no Japão, com ele voltaram nove Kamen Riders produzidos de 2000 até 2008. Já são 10 anos desde que o gênero Kamen Rider voltou com a série Kamen Rider Kuuga e com o Decade, surge a curiosidade em saber quais são os outros nove Riders.

Kamen Rider Kuuga foi a primeira série produzida na Era Heisei, sendo também a primeira série depois da morte do criador do gênero, Shotaro Ishinomori. Analisando pelas produções que vieram depois dele, Kuuga foi uma série que respeitou todo mito criado por Ishinomori. Inseriu novos elementos a mitologia, mas está longe de ser comparado a Kamen Rider Ryuuki produzido em 2002, que ousou e criou novos parâmetros da mitologia.

A série estreou em 30 de janeiro de 2000, tendo num total 49 episódios e trazia como slogan "Um novo herói, uma nova lenda", justamente realçando a nova era dos Kamen Riders que estava por vir. Lembrando que a última série de televisão de Kamen Rider, produzida antes de 2000, foi a Kamen Rider Black RX, produzida entre 1988 e 1989, na Era Showa, que foi exibida por aqui na extinta Rede Manchete.

A história

Durante escavações na região de Nagano, no Japão, encontram vestígios de uma civilização antiga, os Grongi. Durante as investigações, o povo antigo desperta causando caos e a morte de todos os arqueólogos.

Enquanto isso, conhecemos Yusuke Godai, que tem espírito de aventureiro e é grande amigo da pesquisadora Sakurako Sawatari. Ela traduz todo material encontrado na caverna onde estavam os Grongi, sendo que ela "acompanha" pelo telefone a morte de seus companheiros.

Yusuke decide ir à caverna, mas é abordado pelo inspetor da policia, Ichijou Kaoru. Mesmo assim, Yusuke sente que algo na caverna o chama e acaba vendo um policial carregando um antigo cinto da civilização ali encontrada.

Posteriormente, Ichijou encontra Sakurako e Yusuke, durante as investigações sobre o caso. Ichijou mostra para os dois a única coisa que restou das investigações, que era uma fita de vídeo, com as filmagens do local na hora da morte dos companheiros de Sakurako. Ele acaba deixando sob responsabilidade de Sakurako o cinto encontrado na caverna, já que precisou deixar com urgência a sala onde estavam reunidos para resolver uma urgência – a delegacia estava sendo atacada.

Durante o ataque na delegacia, Yusuke tem uma visão sobre um guerreiro de armadura vermelha e de alguma outra coisa, e acaba

ativando algo no cinto. Na hora que ele faz isso, o cinto é incorporado em seu corpo e ele se torna um guerreiro, conseguindo afastar o monstro dali. No entanto, a polícia não o vê como herói, eles o consideram tão maléfico como o Grongi. A polícia decide batizar cada monstro por um número, assim, Kuuga acaba sendo batizado de Número 4.

Durante um segundo ataque, Ichijou é salvo por um estranho ser de armadura vermelha. Vendo os gestos que ele fazia, Ichijou descobre que ele é Yusuke. Revelando que teve visões e colocou o cinto, Ichijou acha que ele foi um irresponsável e mesmo não o aceitando como herói, ele aceita a colaboração de Yusuke como Kamen Rider Kuuga, contra os seres não identificados.

Civilização Grongi X Civilização Rinto

Investigando sobre a civilização ali encontrada, acaba-se descobrindo que não existiu apenas uma civilização, mas duas, os Grongi e os Rinto. A diferença entre eles era que a Rinto era pacífica e foi justamente ela que desenvolveu a Henshin Belt, o cinto que transforma Yusuke em Kamen Rider Kuuga.

No passado, a civilização Rinto desenvolveu esse cinto para impedir que ela fosse extinta, colocando todo poder em apenas um de seus membros. Infelizmente, ele não conseguiu impedir a extinção de sua raça, mas conseguiu derrotar os Grongi, enterrando-os numa tumba. Kuuga decidiu se enterrar na mesma tumba, assim seu cinto nunca mais seria encontrado e nem os Grongi iriam voltar à vida, mas sabemos que infelizmente isso não aconteceu.

As formas de Kuuga

Seguindo uma característica que já existia desde Kamen Rider Black RX, o personagem Kuuga também tem outras formas de combate, que acaba descobrindo durante a luta contra os Grongi.

Um total de onze transformações se manifesta de forma totalmente espontânea e Yusuke precisa aprender como lidar com elas e usá-las em sua luta contra os Grongi. As formas são: Growing Form, Mighty Form, Dragon Form, Pegasus Form, Titan Form, Rising Mighty, Rising Dragon, Rising Pegasus, Rising Titan, Amazing Mighty Form e Ultimate Form.

Quanto mais Yusuke evolui na luta contra os Grongi, mais ele está suscetível a ser corrompido pelo mal, justamente por causa da Ultimate Form que, se usada, poderá tornar Kuuga em um ser maligno.

> *"A série já foi oferecida diversas vezes para emissoras brasileiras, mas infelizmente a resposta nunca foi favorável para os fãs de produções de tokusatsu."*

Kamen Rider Kuuga no Brasil

A série já foi oferecida diversas vezes para emissoras brasileiras, mas infelizmente a resposta nunca foi favorável para os fãs de produções de tokusatsu. Sendo que numa das vezes que ela foi anunciada no Brasil, foi durante o relançamento de Cavaleiros do Zodíaco, posteriormente foi oferecida pela Cloverway, mas as negociações também não foram adiante.

Kamen Rider Kuuga em Decade

Como sabem, Kamen Rider Decade viaja entre os nove mundos dos Kamen Riders anteriores a ele. Na série, mesmo utilizando Kamen Rider Kuuga, nenhum personagem da série original foi utilizado, assim tudo foi recriado para a nova série do Decade.

Durante os episódios 1 a 3, Kamen Rider Decade visitou o Mundo Kuuga, lá ele encontrou Yusuke Onodore, que luta como Kamen Rider Kuuga neste mundo.

Yusuke Onodore é personagem fixo na série Kamen Rider Decade e ainda é muito cedo para prever qual será sua importância na série, já que ela está em exibição no Japão.

O CARNAVAL E OS COSPLAYERS, uma combinação que pode ter tudo a ver

Por David Denis Lobão

Para muitos, cosplay não é apenas uma fantasia, mas sim uma forma de arte. O fiel leitor da Neo Tokyo pode dizer que já falamos sobre isto nesta coluna, mas é preciso voltar ao assunto. Afinal de contas, mesmo sendo uma forma de arte é também uma fantasia, mas não só uma fantasia. Também é interpretação, agir como o personagem, ser como seu ídolo por um dia, seja em cima de um palco ou interagindo com outros fãs, quase como um ator amador.

Mas pra que voltar neste ponto e fazer esta introdução? Bom, para falar que o carnaval e o cosplay podem ter tudo a ver, dos mais variados pontos de vista. E com isto não estamos falando somente do carnaval de rua, com homens bêbados fantasiados de Mulher-Maravilha, ou crianças vestidas como a Barbie. Vamos mais longe...

2008 foi o ano do Centenário da Imigração Japonesa no Brasil e no clima das festividades várias escolas de samba e agremiações carnavalescas de todo o país abordaram o tema da cultura oriental. Pode parecer bobagem, mas isto abriu portas para muitos cosplayers passarem a trabalhar nos bastidores do desfile do carnaval, seja colaborando com carros alegóricos ou fazendo fantasias.

São Paulo leva o Japão para o Anhembi com baianas-gueixas

A escola de samba Unidos de Vila Maria trouxe o Japão como tema do seu desfile no carnaval de 2008, em busca do título de melhor escola paulistana. A agremiação, que fica no bairro Jardim Japão, teve o título de "escola oficial do centenário da imigração" e desfilou com o tema "Irashai-Mase, Milênios de Cultura e Sabedoria no Centenário da Imigração Japonesa", do carnavalesco Wagner Santos.

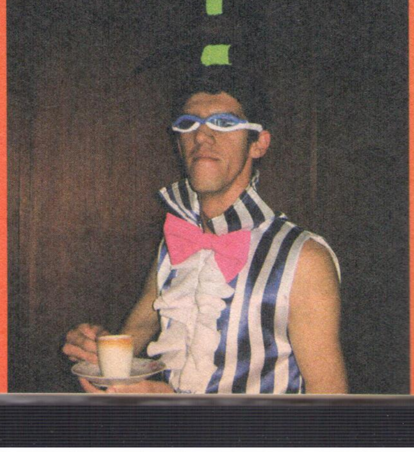
Para a integração com a colônia japonesa ficar ainda mais forte, quase mil descendentes de japoneses (de um total de 4.500 integrantes) desfilaram na Unidos de Vila Maria. A madrinha da bateria, Yuka Chan, falava um português arrastado para explicar para a mídia que veio de Nagoya há oito anos e se apaixonou pelo samba brasileiro.

A escola começou o desfile com dragões e depois mostrou as tragédias de Hiroshima e Nagasaki e a saga dos japoneses no Brasil. Buscando uma integração das duas culturas, o grupo de taikô Wadaiko-sho foi apresentar seu inovador taikô-samba para os membros da escola no dia da festa de apresentação das fantasias em novembro de 2007.

Outra interação ocorreu em 25 de janeiro de 2008, dia em que os cosplayers que participaram da final internacional YCC 2007 (Yamato Cosplay Cup) visitaram um dos últimos ensaios da escola de samba em sua quadra no Jardim Japão.

A Unidos de Vila Maria levou levou avenida baianas vestidas como gueixas, uma ala com samurais e outros destaques como ícones da cultura japonesa, ou seja, deu um show. Também merece destaque o quesito técnico com roupas com excelentes acabamentos, que arrancaram elogios inclusive dos comentaristas especializados em carnaval. Os carros alegóricos também foram outro destaque com grandes instalações, como enormes dragões e uma reprodução de um templo japonês.

A escola de samba conquistou a plateia do Anhembi, mas mesmo assim acabou em ter-



ceiro lugar quando as notas dos jurados foram abertas na apuração. A escola perdeu pontos no quesito Mestre-Sala e Porta-Bandeira, onde recebeu dois 9,75.

Ainda em São Paulo a escola paulistana Prova de Fogo desfilou no grupo de acesso do carnaval, também falando sobre os 100 anos de Imigração Japonesa. Mesmo com ideias bacanas como levar caratecas e crianças para desfilarem no Anhembi, a escola não conseguiu cativar os jurados, ficou em penúltimo lugar e foi rebaixada para o Grupo 1; o terceiro em ordem de importância nos desfiles da capital paulista.

2008 foi o ano do Centenário da Imigração Japonesa no Brasil e no clima das festividades várias escolas de samba e agremiações carnavalescas de todo o país abordaram o tema da cultura oriental.

No Rio de Janeiro, cosplayers invadem a passarela do samba

No palco do carnaval carioca, quem falou sobre a cultura japonesa em 2008 foi a Escola de Samba Porto da Pedra. A agremiação levou para a avenida budas, samurais, ninjas, cerejeiras, gatos da sorte, imperadores e... cosplayers.

Para começar, entrou em cena o teatro Kabuki, unindo técnica e plasticidade às tradições, dando início ao desfile. Completando o cenário deste espetáculo, os jardins do Templo Dourado de Kinkaku-Ji, que são ornamentados por bonsais, orquídeas, bambus e cerejeiras em flor.

No enredo, o desfile começa no porto de Kobe, onde a viagem dos imigrantes começou rumo à esperança. Da Terra do Sol Nascente a bordo do navio Kasato-Maru, a escola contou como os japoneses cruzaram os mares e aportaram em Santos (São Paulo).

A lavoura de arroz, alface, tomate e de diversos outros legumes brotou de um árduo trabalho, que também mereceu espaço, assim como o nascimento do tradicional Bairro da Liberdade, em São Paulo. Seguiram pelo desfile: gatos da sorte, deuses, ikebana, origami, imperadores, cerimônia do chá, sushi, sashimi e saquê.

"Como fantasias são os desenhos das revistas em quadrinhos, os chamados mangás, à disposição na banca de revista mais próxima. Desenhos também são os animês, heróis que nossos filhos admiram e que estão saltando das revistas para as telas", explicou o release oficial da escola sobre a parte mais pop do desfile, que contou com a participação de cosplayers cariocas.

Thaís Jussim (segundo lugar no YCC Internacional 2007 e campeã do Circuito Cosplay 2006) marcou presença no desfile ao lado do seu noivo, Marcelo Fernandes, neste encontro de culturas que animou os fãs de mangás que estavam na Marquês de Sapucaí. Mas que não foi o suficiente pra empolgar os jurados.

A escola carioca Porto da Pedra concluiu seu desfile na décima primeira colocação, penúltimo lugar, conseguindo 388.2 pontos acumulados dos jurados e escapando por pouco do rebaixamento.

Em parte o resultado pareceu merecido pra quem viu o desfile pela televisão. O desfile não teve o brilho da Vila Maria (que mostrou o tema em São Paulo), com um resultado até certo ponto frio de um tema tão rico.

O carro "Mangás - Ação, Emoção, Heróis e Muita Diversão", destinado aos desenhos e quadrinhos japoneses, desapontou os fãs que criticaram em fóruns e sites especializados o que foi apresentado. Uma grande expectativa era em torno dos cosplayers, que participariam do desfile. Mas o que se viu foram roupas estilizadas.

Os cosplayers foram informados que para não infringirem direitos autorais eles não poderiam estar com o cosplay inteiro e deveriam desfilar com partes de um, junto com outros. O que se viu, então, foram montagens no mínimo inusitadas, como Marcelo Fernandes com a armadura do personagem Seiya ("Cavaleiros do Zodíaco") e a peruca do Cloud ("Final Fantasy").

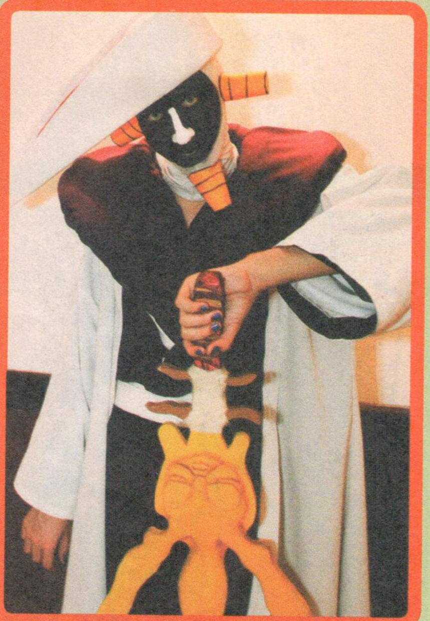
Já Thaís Jussim foi pra avenida com a armadura da Claire ("Claymore") com a qual se apresentou na final do YCC Internacional e a peruca da Sailor Netuno ("Sailor Moon").

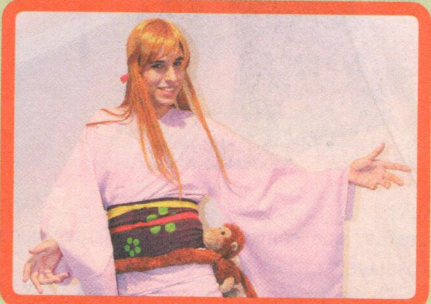
Neste ano, Thaís voltou ao carnaval, mas não para desfilar, e sim para trabalhar nos bastidores do desfile de outra escola de samba, a Portela. Ao lado da popular cosplayer (que é formada em Teatro – Cenografia) estava outro cosplayer, Marcos Felipe Vieira dos Santos, mais conhecido como Felipe Shacklebolt. O jovem de 18 anos é webdesigner no dia-a-dia, mas nos bastidores do carnaval 2009 foi o responsável por fazer as fantasias de uma ala inteira da escola Portela. Confira a seguir uma entrevista inédita e exclusiva com o rapaz.

FELIPE SCHACKLEBOL

O cosplayer carioca que virou 'carnavalesco'

Por David Denis Lobão





NT: Como você enxerga a relação entre o cosplay e o carnaval? Quais semelhanças? Diferenças?

FS: A relação entre cosplay e carnaval pode ser vista de diversas maneiras... A confecção das fantasias ou cosplays, são bem iguais... Desde a costura, a confecção dos acessórios, a compra do material, que geralmente é o mesmo! O próprio enredo que você cria em cima da sua fantasia, que se baseia no contexto do carnaval ou da série que você escolheu fazer o cosplay... As diferenças são poucas, no carnaval, eles criam, desenham, inventam, nós cosplayers, reproduzimos uma arte já criada, já prontinha pra gente!

NT: Qual foi sua participação no Carnaval de 2009? O que você fez pelo desfile? Por qual escola?

FS: Durante todo o ano de 2008, eu estive presente no Projeto Social da Portela "Juventude que Samba, Trabalha e é Feliz", fiz costura, adereço e cheguei a pegar uma parte de pintura, no fim das contas, acabei sendo promovido pra costura! Não cheguei a ficar lá para trabalhar mesmo no carnaval 2009, porque eu achei muito cansativo e eu não aguentaria, mas uma ligação de urgência mudou tudo isso, e me fez ir pro barracão, uma semana antes do desfile, pra ajudar na confecção de uma das alas da Portela! Foi maravilhoso prestigiar o "meu" trabalho na Sapucaí!

NT: Este foi seu primeiro contato com o carnaval? Ou já teve outros antes?

FS: Foi o primeiro mesmo, nunca fui muito ligado a carnaval, sempre torcia pela Grande Rio e Portela, mas só assistia pela TV.

NT: Você chegou a acompanhar outros desfiles? Viu a escola que levou pra avenida instalações inspiradas em Star Wars e pessoas fantasiadas como os personagens?

FS: Assisti a dois desfiles somente este ano! O da Portela e da Grande Rio! ... Sobre a Unidos da Tijuca, que levou essas fantasias inspiradas em Star Wars, eu somente vi fotos, mas posso garantir que eles fizeram um ótimo trabalho, que eu, particularmente, gostei muito!

NT: Quais seus planos pro futuro? Pretende continuar investindo no carnaval? Dá pra viver disto?

FS: Dá pra viver disto sim! Pois o carnaval, pras escolas de samba não é só em fevereiro, é o ano todo! Mas eu não viveria disso, não aguento toda essa carga e pressão que é trabalhar no carnaval.

NT: E como cosplayer? O que você espera pro futuro? Continuará fazendo cosplay?

FS: Estou com muitos planos de cosplay pra fazer ainda, e acho que enquanto eu tiver tempo e dinheiro pra isto, eu não paro! Gosto muito de fazer cosplay, é maravilhoso, um hobby que eu não pretendo largar tão cedo!

> "Sobre a Unidos da Tijuca, que levou essas fantasias inspiradas em Star Wars, eu somente vi fotos, mas posso garantir que eles fizeram um ótimo trabalho, que eu, particularmente, gostei muito!"

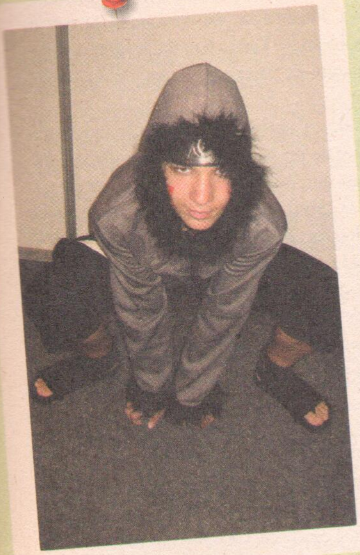
Um cruzador imperial no meio do carnaval carioca

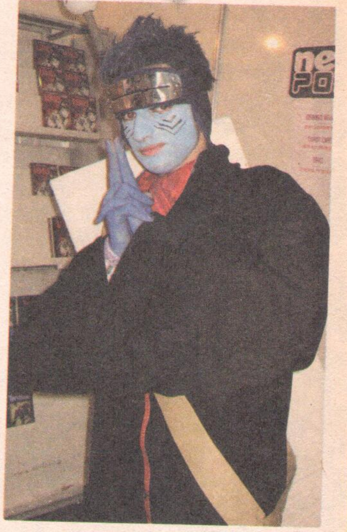
Por Tom Marques

A escola de samba carioca Unidos da Tijuca levou para a passarela nesse primeiro dia do carnaval do Rio o tema "Uma odisseia sobre o espaço". Entre alienígenas e fantasias mais parecidas com roupas de astronauta, o grande destaque foi o carro "Guerra nas estrelas", também conhecido por "Star Wars" no mundo todo. Eu sou suspeito pra falar, pois sou fã incondicional dos filmes de George Lucas, mas até que os carnavalescos não fizeram feio. A rainha Amidala foi o destaque do carro, rodeado por jedis vestidos com mantos cheios de lantejoulas e purpurina.

Também estavam desfilando foliões caracterizados dos personagens de "Star Trek", "National Kid", "Space Ghost", "Marvin", "Flash Gordon", "Os Jetsons" e muitos outros. A bateria era formada por vampiros, liderada pela rainha da bateria, Adriane Galisteu, como "Vampira do Sol". Não me perguntem o que vampiro tem a ver com ficção científica, muito menos por que raios eram acompanhados por alguém que estava representando o sol. "No carnaval vale tudo, até vampiro do lado do Sol", declarou Galisteu na ocasião. Um desfile confuso e fantasias de gosto duvidoso, mas com certeza prendeu a atenção de quem sempre disse odiar carnaval, ficando acordado até as 6 da manhã.

Galeria Cosplay





Vestiário Feminino

Proibido de Germinar

Por Helena Stumpf Morelli (Silver Lady)

Há vários tipos de pressão. As pressões dos seus costumes, do trabalho, da família. Você mesmo muitas vezes se pressiona para fazer o que acha certo ou para agradar às pessoas que ama, ou por tantas outras razões. Eu costumava pensar que ninguém entendia melhor de pressão do que as mulheres da Tribo da Água. Quando um homem volta da caça, da pescaria ou seja lá o que considera uma grande ocupação, espera encontrar o jantar pronto, a casa limpa e a roupa lavada, sem imaginar o trabalho que essas coisas dão. Mas isso é o de menos. O problema maior são as pressões causadas pelos costumes. No nosso povo, as garotas se casam a partir dos quinze anos. Só que os únicos homens solteiros da nossa tribo têm mais de trinta anos, e eu sempre sonhei me unir a alguém especial.

Até aquele dia em que meu irmão e eu descobrimos o Aang no Iceberg. Foi só depois de saber que ele era o Avatar que eu descobri o que era pressão de verdade. Nada podia ser mais pesado que saber que o mundo todo precisa de você, ainda mais em se tratando de uma criança. Não admira que ele tenha fugido, há cem anos.

E também havia o Zuko. É difícil acreditar que eu o odiava tanto! Sabendo agora das coisas por que ele passou, é mais fácil entender o que ele fazia com a gente, mesmo que nem todos os seus atos sejam desculpáveis.Tudo porque ele se sentia obrigado a restaurar sua famosa "honra" aos olhos do pai, mesmo quando percebia que o que a Nação do Fogo estava fazendo era errado. O General Iroh nos contou que ele chegou até a ficar doente lá em Ba Sin Se, antes de ficarmos presos na caverna, tudo porque se sentia dividido. Como é que um pai pode fazer isso com o próprio filho? Não consigo deixar de comparar a minha família com a do Zuko, e pensar sobre como fui injusta com meu pai. O Sokka vivia se esforçando para merecer o orgulho dele, mas papai nunca exigiu nada da gente. Nem me pressionou para que eu escolhesse um marido, mesmo que outras pessoas me achassem egoísta por querer permanecer solteira por motivos pessoais, quando poderia gerar mais filhos para a nossa minguada tribo. Bom..., mas acabei encontrando alguém especial. Dois rapazes muito especiais, na verdade. Às vezes o destino nos dá mais do que a gente pediu, infelizmente.

Soluçando, Katara passou a mão envolta em água pelo peito do príncipe caído. Embora a ferida se fechasse normalmente, a dobradora de água temia ter chegado tarde demais. Aquele demônio da Azula! Mas em questão de alguns segundos longos e agonizantes, Zuko finalmente abriu os olhos e murmurou um obrigado.

– Quem agradece sou eu. – Ela se inclinou sobre o rapaz, derramando lágrimas de alívio em seu rosto.

A poucos passos deles, Azula gritava, frustrada, tentando se libertar. Fora do alcance dela, os dois se deixaram ficar sentados no mesmo lugar, sem forças para fazer mais nada além de olhar horrorizados, enquanto ela vomitava raios para todos os lados e se debatia; pouco tinha de humana, agora. Finalmente, ela também se cansou e aquietou-se, soluçando. Katara tentava decifrar o olhar de Zuko, enquanto ele fitava aquela que fora sua irmã.

"Poderia ter sido eu", pensava o rapaz. "Quantas vezes não estive perto de perder a sanidade, repetindo, com todas as forças, que meu pai me amava e que estava fazendo a coisa certa, mesmo que tivesse de matar e destruir cidades? Se ele não tivesse me expulsado, eu é que teria herdado o trono. Mesmo sendo uma dobradora mais poderosa que eu e a filha favorita, Azula não pode mudar o fato de ser mulher e mais nova que eu. Por isso, ela me odeia tanto. Sempre sentiu a necessidade de me humilhar para se convencer de que era a melhor."

Um novo som juntou-se aos choramingos da demente. Surpresos e apreensivos, os jovens ergueram os olhos e viram dois soldados do outro lado do pátio. Katara fez menção de se levantar, mas Zuko puxou-lhe o braço e sussurrou-lhe que esperasse. Os olhos dos militares iam do príncipe caído para sua soberana, como se hesitassem de que lado ficar. Foi Azula quem resolveu o impasse, soltando uma gargalhada insana que gelaria os ossos até do Ladrão de Rostos, depois cuspiu outro raio azul na direção deles – felizmente, os dois também estavam fora de alcance.

O militar mais velho – pela roupa, Katara percebeu que devia ser um oficial – falou para o outro:

– Rápido! Mande buscar um médico e avise a todos que o Príncipe Zuko derrotou a Rainha Azula no Agni Kai. E traga reforços. Vamos precisar amordaçá-la, pelo jeito.

Katara e Zuko trocaram um olhar. Ninguém precisava saber, é claro, que o príncipe tivera uma "ajudinha". Para todos os efeitos, ele derrotara Azula sozinho.

Enquanto o soldado ia cumprir as ordens, o oficial se aproximou, pressuroso, do futuro novo soberano. Pensando agradá-lo, empurrou Katara de lado:

– Tire as mãos do príncipe, sua camponesa imunda!

A garota caiu sentada para o lado e abriu a boca, furiosa, mas antes que fizesse qualquer coisa, um ruído seco ecoou no pátio. O oficial, com a mão no rosto, olhava chocado o seu novo senhor. Mesmo em seu estado e com as roupas em farrapos, ele tinha alguma coisa que impunha respeito, e até Katara ficou impressionada:

Ela não é camponesa! É uma guerreira da Tribo da Água, e deve ser tratada com todas as honras! Eu estaria morto, agora, sem sua ajuda.

– Sim, Alteza. Perdoe-me. – O soldado curvou a cabeça, gaguejando insinceramente suas desculpas à moça, depois insistiu em apoiar Zuko no caminho até os aposentos reais.

Não houve muito para o médico fazer além de receitar remédios para a dor e recomendar repouso. Ele até foi simpático, admirou o trabalho de Katara e disse que, se ela estivesse interessada, poderia indicar-lhe uma boa escola de medicina.

— Desculpe o que o sargento fez com você —, disse o príncipe, quando finalmente puderam ficar de novo a sós. Katara não pode deixar de achar graça, lembrando que ele também a chamara de camponesa, muito tempo atrás. Será que aquele era o mesmo metido que tanto ameaçara a vida do Aang?
— Ah, esquece. Já me trataram muito pior quando estávamos nos escondendo nos territórios da Nação do Fogo. O Sokka chegou a esconder que era da Tribo da Água, de medo que Mestre Piandao se recusasse a ensinar-lhe esgrima.
— Meu tio e eu também fomos discriminados quando nos tornamos fugitivos no Reino da Terra. — Zuko suspirou, olhando para o teto, recostado nos travesseiros. — Eles odeiam a minha gente, mesmo os civis. Vai levar muitos anos até o ódio e o preconceito desaparecerem completamente... Provavelmente, nem estaremos vivos para ver isso, se é que vai acontecer.
— Não seja tão pessimista —, Katara aproximou-se dele, sorrindo. — Se houver entre os da Nação do Fogo mais pessoas como você, vai demorar bem menos. Durante muito tempo odiei o seu povo, achava que todos vocês eram monstros, como o homem que matou minha mãe. Mas você me curou. — Inclinou-se sobre a cama e começou a acariciar seu cabelo. — Você foi o único que compreendeu que eu precisava tirar esse veneno de dentro de mim.

> “— Por favor, não... — ele recuou sobre a cama. — Eu já magoei gente demais, não quero fazer isso de novo.”

Ele pareceu chocado com o carinho, mas não fugiu. No fundo dos olhos dourados, foi surgindo um brilho, como se só a visse realmente agora. Ergueu a mão e acariciou o rosto macio, admirando o contraste de seus dedos pálidos com a pele escura. Mas o contato lembrou-lhe uma vez que fizera um carinho semelhante, num rosto pontudo e claro como o seu. O brilho nos olhos dele se apagou. Retirou os dedos e virou o rosto.

— Zuko?
— Por favor, não... — ele recuou sobre a cama. — Eu já magoei gente demais, não quero fazer isso de novo.

Por alguns segundos, Katara ficou olhando-o sem entender. Então, levou a mão à boca, chocada consigo mesma. Aang! Como pudera esquecer-se dele assim..., ainda mais depois de todas as vezes que ele lhe declarara o seu amor, e até mesmo a beijara? Ele era o centro de sua vida, mais importante para ela até do que seu pai ou seu irmão, ou a Toph..., do que..., do que.... Abafou um soluço e virou para o outro lado, o rosto escondido nas mãos.

— E...desculpe..., isto é, obrigada por me fazer voltar à razão. Não sei o que foi que me deu. Aconteceu tanta coisa, essa guerra, eu quase vi você morrer... é isso.

— Pode acreditar nisso, se a faz se sentir melhor. — Apesar das palavras sarcásticas, a voz dele era triste e calma. Katara voltou-se, com a resposta pronta, mas o sorriso melancólico dele a desarmou.

— Eu também tenho alguém de quem gosto muito. Assim como você gosta do Aang. Tive de abandoná-la quando me decidi juntar-me a vocês, e depois ela foi presa por minha causa.

Katara lembrou-se que o irmão havia comentado algo sobre a “namoradinha” do Zuko tê-los salvo de cair no rio de lava de Rocha Fervente. O sangue ferveu, tingindo sua pele de vermelho-escuro:

— Aquela bruxa que atira flechas?! Sokka me falou! Francamente, você tem muito mau gosto!
— EU tenho mau gosto? — O príncipe encolerizou-se na hora. — Não sou eu quem anda com um baixinho careca pra todo o lado!
— VOCÊ também já foi careca, se não se lembra! Pelo menos o Aang não esquece de raspar a cabeça, enquanto o seu cabelo parece que nunca viu pente!
— É por isso que estava passando a mão nele agora? Pra arrumá-lo melhor? — Num gesto impulsivo, Zuko agarrou o braço dela e forçou-a a pôr a mão sobre sua cabeça. — Pois termine o serviço... ai! — soltou-a, gemendo. Katara o amparou, rápido, e ajudou-o a se recostar de novo na cama, enquanto Zuko murmurava desculpas. Ficaram alguns instantes em silêncio, envergonhados. Sem saber o que fazer, Katara sentou-se na cama e empurrou para trás algumas mechas de cabelo que haviam se soltado:
— O que aconteceu com a gente?
— O que quer que seja, tem de ser sepultado agora. Não traria nada de bom, nem para nós nem para nossos entes queridos e poderíamos pôr a perder tudo o que conquistamos com tanto trabalho. Acabaríamos odiando um ao outro.
— Para alguém tão obstinado, você está desistindo muito fácil. — Agastada, a garota se levantou para sair. Embora no fundo pensasse a mesma coisa, a resistência dele a irritava. A mão dele segurou-lhe o pulso, fazendo-a se virar.
— Eu não quero que você me odeie de novo. — O rosto dele estava inexpressivo, porém, havia uma súplica nos olhos dourados. Katara imediatamente se enterneceu, e respirou fundo para conter a ameaça das lágrimas.
— Eu nunca mais vou te odiar. — Colocou as mãos sobre os ombros do rapaz e encostou o rosto contra o dele, com cuidado para não roçar nos ferimentos. Zuko passou os braços em volta dela num abraço fraternal, como o que daria no Avatar muitas horas mais tarde. Depois se separaram e sorriram um para o outro, num pacto curto e silencioso, antes que Katara finalmente deixasse o quarto.

Ficamos mais alguns dias hospedados no palácio, depois da coroação. De todos nós, Sokka é o que mais aprecia a vida de luxo; está sempre deixando os criados malucos com pedidos de comida e massagens Toph não pára de fazer troça dele, já que para ela essas coisas são comuns. Quanto a mim, acho que não conseguiria me sentir à vontade com criados o tempo todo nos vigiando e não deixando a gente mover uma palha. E pelo jeito, o Zuko também não está mais acostumado, ele disfarça mas dá pra perceber que fica constrangido com todos esses protocolos e paparicos. Acho que, se ele pudesse, viria embora com a gente. Mas ele tem consciência das suas responsabilidades, assim como eu, Aang e os outros. Fizemos a coisa certa. Ele tinha razão, os nossos caminhos foram traçados separados desde o início, por forças mais poderosas até que o Avatar. Essa plantinha que brotou entre nós terá de morrer esmagada pelas pressões causadas pelas vidas que escolhemos. Eu não acredito que seria feliz como rainha, mesmo se a Nação do Fogo aceitasse uma rainha vinda da Tribo da Água. Posso não gostar da Mai (e acho que o sentimento é mútuo), mas ela sabe como lidar com essas chateações da corte e, mais importante, ama o Zuko de verdade, qualquer um pode ver. E eu não posso ver o Aang magoado ou ferido. Mesmo sendo o Avatar, ele vai precisar de alguém a seu lado — acho que, no fundo, eu sempre soube que seria eu (e ele até que beija bem). Às vezes, não consigo deixar de pensar o que teria acontecido se Zuko tivesse optado por ficar do nosso lado aquele dia na caverna, e acho que é por isso que nunca vou perdoá-lo inteiramente.

Talvez em outra vida Zuko e eu tenhamos uma chance juntos.

FIM

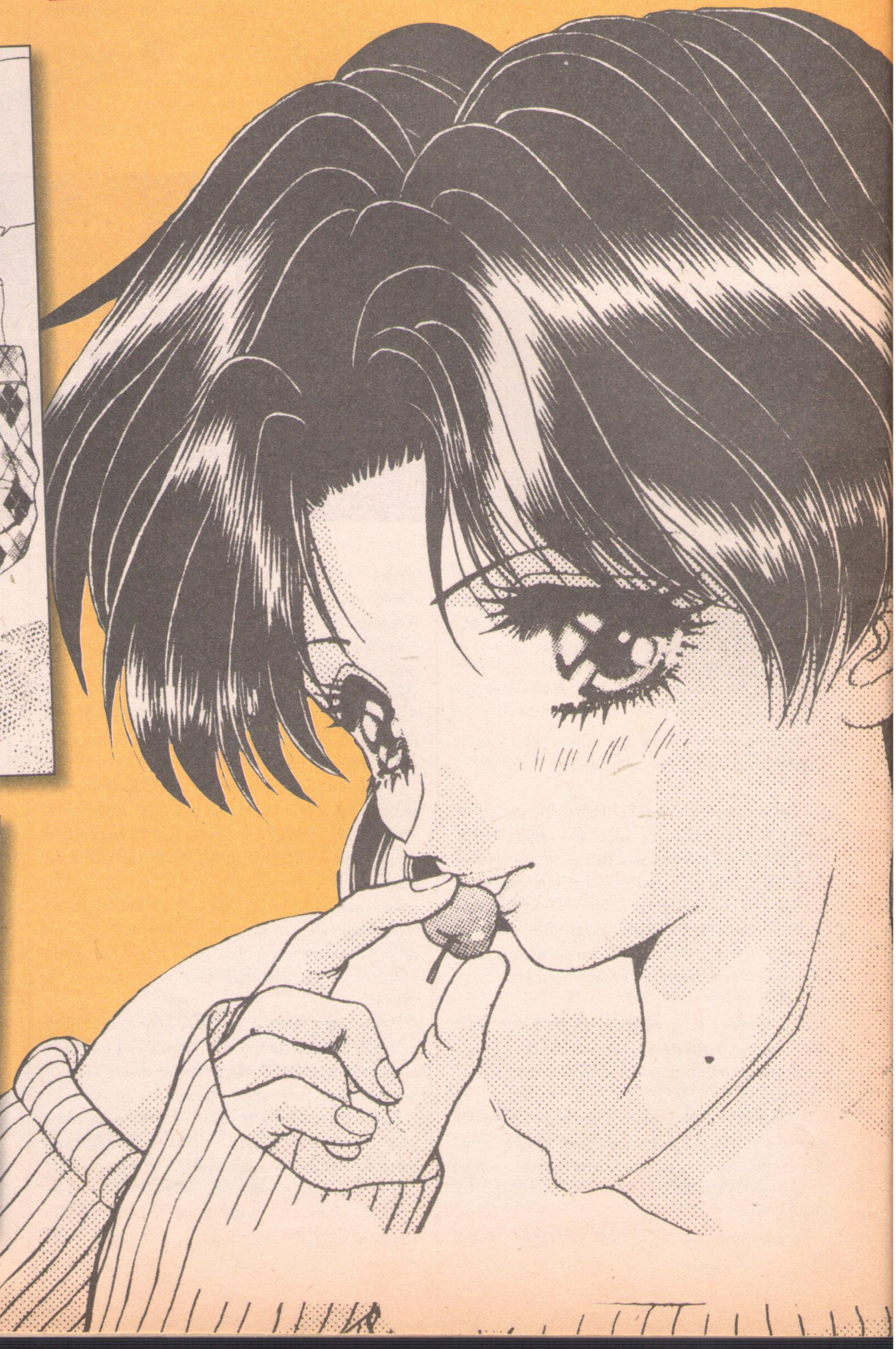
Provavelmente as zutarianas da FF-Sol vão me odiar por isso, ou vão ficar com raiva do Zuko. Mas é assim que vejo o Zutara, agora que a série acabou. A não ser em Alternaverse, não vejo muito sentido em escrever algo “então Zuko e Katara perceberam que na realidade amavam um ao outro e mandaram a Mai e o Aang (e o Mike e o Bryan) catar coquinho”. Os dois são muito responsáveis e... bom, mais maduros que seus amigos, e iam pensar primeiro nos outros. Principalmente Zuko, que depois que se redimiu virou o “Rei da Culpa”. ^^

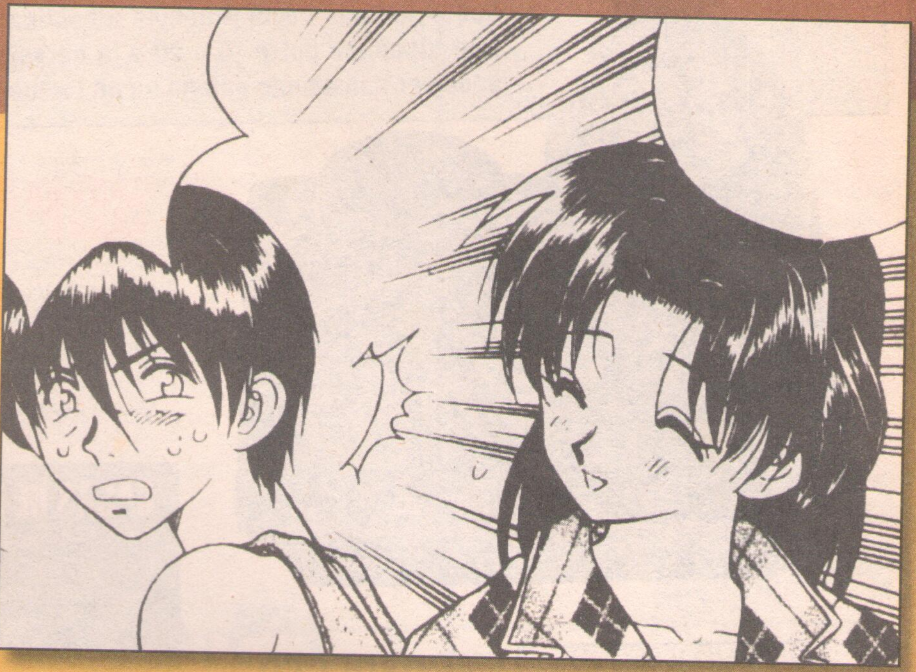
MANDE O SEU TEXTO E PARTICIPE
Gostou deste espaço? Participe e envie seu conto ou fanfic para neo@animepro.com.br. Ele deve ter no mínimo 5 mil caracteres e no máximo 20 mil (sendo assim, dividido em partes).

Nota: A obra Avatar pertence exclusivamente ao seu criador. Esta história tem como finalidade apenas a diversão dos fãs da série, sem nenhum intuito de lucro.

Divulgação

O mangá do Amor!





Dois jovens completamente inexperientes na cama um dia se conhecem por meio de um encontro arranjado com finalidades matrimoniais, conhecido no Japão como omiai. Eles se casam e acontece a primeira noite juntos. E agora, o que fazer? Assim começa a história de Futari H (ou Futari Ecchi), mangá recordista de vendas no Japão, que chega ao Brasil pela Editora JBC.

Bem-humorado, o mangá, apelidado pelos japoneses de Guia do Sexo, conta de maneira divertida e didática, as descobertas do casal Makoto e Yura sobre o que acontece com o corpo durante uma relação sexual, ao mesmo tempo em que dá dicas preciosas de como descobrir o prazer a dois.

A história criada por Katsu Aki começou a ser publicada em 1997, na revista Young Animal, da editora Hakusensha, no Japão, e continua até hoje. Seu sucesso pode ser medido pelo número de volumes lançados nas bancas japonesas: 41 – o equivalente a 82 edições brasileiras. Nos Estados Unidos, a comédia erótica protagonizada pelo casal Makoto e Yura começou a circular em junho de 2007 sob o curioso – e sugestivo – nome de Manga Sutra. Já na Alemanha, o título ganhou um nome mais romântico: Manga Love Story. Também foi lançado na Espanha como Yura y Makoto.

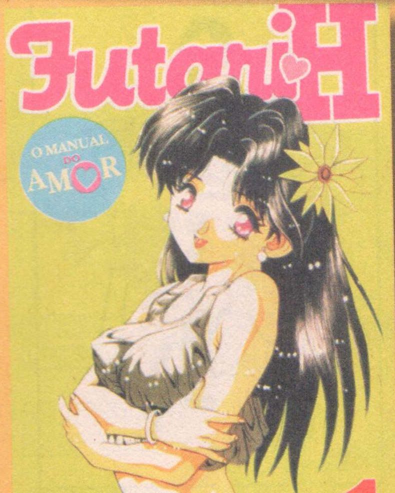
Ao contrário dos mangás eróticos voltados exclusivamente para o público masculino — em que há situações que exploram mais as fantasias sexuais dos homens, como relações entre mulheres e suas volumosas musas —, Futari H apresenta um tom mais sutil, romântico até, sem deixar de lado a sensualidade, tornando a leitura agradável também para as mulheres. E foi pensando nelas que, em 2002, a história ganhou uma edição especial só voltada para a sexualidade feminina: Futari Ecchi for Ladies.

A História de Futari Ecchi

Após um casamento arranjado bem-sucedido, Makoto e Yura formariam um casal comum, não fosse por um detalhe: os dois são virgens aos 25 anos de idade!

Sem ter a menor ideia de por onde começar, a dupla vive as confusões de um casal no início da vida sexual. Juntos, eles vão aprender como satisfazer seus desejos sexuais, além de conhecer melhor seus próprios corpos e até descobrir que algumas coisas podem sair erradas durante a relação.

Um tanto atrapalhados, os recém-casados terão uma ajuda inesperada: Akira, o irmão de Makoto. Casado e superexperiente, esse verdadeiro "mestre" intrometido fará de tudo para que o seu irmãozinho se torne um expert no assunto, prometendo apimentar a vida íntima dos pombinhos.



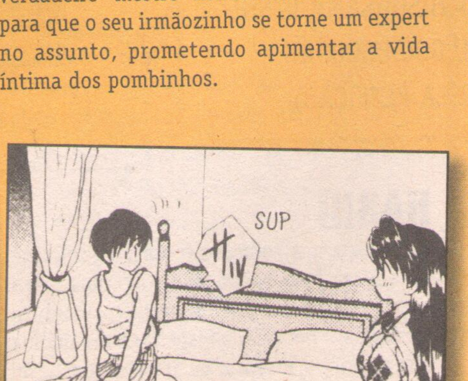
Futari H

Preço: R$ 6,90

Periodicidade: mensal

Formato: 13,5 X 20,5 cm

Nº de páginas: 90 (média)



Por Minami Keizi

SAKÊ

Saquê, a mais popular bebida alcoólica japonesa, feita com arroz. Possui um teor alcoólico entre 10 a 20% (a cerveja tem 4% e o vinho, 12% de álcool), e pode ser consumido gelado ou na temperatura ambiente.

SOPA

Além dos hashi, também podem ser usados colheres para consumir alguns pratos (como, por exemplo, arroz com carne e sopas de macarrão), mas é comum tomar sopa etc. diretamente na tigela. É considerado sinal de boa etiqueta sorver ao tomar sopas e macarrões. A comida ocidental é consumida usando talheres também ocidentais, como faca e garfo.

CASAS DE BANHO

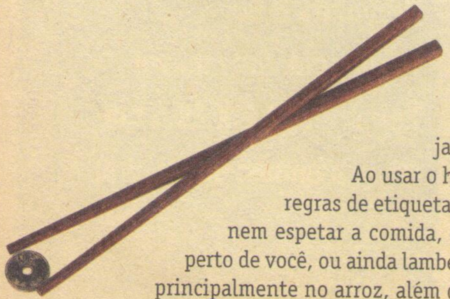
Casas de banho públicas são bastante comuns no Japão. O ritual é o mesmo, mas, ao invés de uma banheira, temos um balneário para todos, ocasionalmente com água proveniente de fontes termais. Homens e mulheres tomam banho em lugares separados. Como não poderia faltar, também existem regras de etiqueta nesses balneários. E uma delas é não usar maiôs ou sungas: o visitante deve se cobrir apenas com uma toalha. Semelhantes às casas de banhos são as estâncias de fontes termais, onde as pessoas tomam banho ao ar livre, em piscinas naturais (onsen). O Japão, por ser um país vulcânico, possui muitas fontes termais naturais.

AGRADECER PELA REFEIÇÃO

ANTES DE COMER, É EDUCADO DIZER ITADAKIMASU, UMA EXPRESSÃO QUE GERALMENTE É TRADUZIDA COMO "BON APPÉTIT", "OBRIGADO PELA COMIDA", "VAMOS COMER" ETC. AO TERMINAR SUA REFEIÇÃO, ELA DEVE DIZER GOCHISOUSAMA DESHITA (OU APENAS GOCHISOUSAMA OU GOCHISOUSAN, UMA FORMA DE AGRADECIMENTO PELA REFEIÇÃO).

CRONOLOGIA DO JAPÃO

1900 Promulgada a lei de segurança política.
Incidente no norte de Ching.
1901 Fundação da Cruz Vermelha do Japão.
Morre Fukuzawa Yukichi.
1902 Assinada a Aliança entre o Japão e a Inglaterra.
1904 O Japão declara guerra à Rússia.
População do Japão: 65.220.000 habitantes.
1905 A armada japonesa derrota a esquadra russa do Báltico, na batalha do Mar do Japão.
Destaca o escritor Natsune Shosseki com o romance "Wagihai wa neko de aru".
Assinado o Tratado de Portsmouth entre o Japão e a Rússia.
1906 Shimazaki Tôson publica "Hakai".
Formado o Partido Socialista Japonês.
Fundada a Companhia de Estrada de Ferro Sul-Manchú.

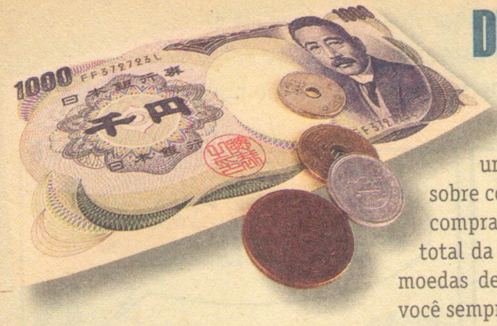


HASHI

As pessoas se ajoelham e fazem suas refeições numa mesa bem baixa. Boa parte dos pratos japoneses é consumida usando hashi (pauzinhos). Ao usar o hashi, também é necessário respeitar mais algumas regras de etiqueta. É falta de educação agitar ou apontar com hashi, nem espetar a comida, ou usar para puxar um prato ou tigela para mais perto de você, ou ainda lamber o hashi. Cravar o hashi verticalmente na comida, principalmente no arroz, além de uma tremenda falta de educação, também não é de bom agouro (essas coisas só se fazem nos rituais de funeral...)

CADERNETA EM PRÓ DA SAÚDE MÃE/FILHO

Caso você engravide, dê entrada no pedido do boshi kenkoo techoo no Departamento de Habilitação e Moradia da Prefeitura. Com ele, você poderá registrar os acompanhamentos pré-natais e ainda tem o direito a 2 consultas gratuitas durante a gestação. Procedimento: (1) Trazer carimbo (inkan) : (2) Resultado do exame de gravidez expedido pelo Hospital.



DINHEIRO DO JAPÃO

Na moeda japonesa existem 3 tipos de cédulas: 10,000 yenes, 5,000 yenes e 1,000 yenes, e 1 yene. No Japão há um imposto chamado "shoohizei" (imposto sobre consumo) incluído no pagamento de cada compra, como uma taxa de 3% sobre o valor total da compra. Por isso, sempre precisamos de moedas de 1 yene. Em qualquer parte do Japão, você sempre encontrará máquinas automáticas que vendem bebidas e cigarros. Para comprar um suco de 110 yenes, introduza uma de 100 yenes e outra de 10 yenes e depois aperte o botão desejado. Se você introduzir 2 moedas de 100 yenes, o resultado será o mesmo. Nesse caso, sairão da máquina o produto e 90 yenes de troco. O que acontecerá então se a moeda for de 500 yenes? Não se preocupe, pois a máquina lhe dará 390 yenes de troco em moedinhas. Se em vez de moedas for introduzida uma cédula de 1000 yenes, a máquina processará da mesma forma. Além de bebidas e cigarros, os produtos que podem ser comprados por essas máquinas são: passagem de trem, cartão de telefone, hambúrguer, lámen instantâneo, camisinhas etc.

POR FAVOR

Muitos estrangeiros ficam atrapalhados quando ouvem os japoneses pedir desculpas quando um agradecimento parece mais adequado. Os japoneses dizem "sumimasen (perdão/desculpe)" não só quando se sentem culpados. É uma expressão de mostrar amabilidade com outras pessoas. "Sumimasen" também funciona como um termo de equilíbrio na sociedade japonesa. Esta palavra facilita a relação humanitária; é por isso que os japoneses às vezes dizem "sumimasen" quando realmente não têm culpa de nada. Esta tendência pode provocar nos estrangeiros a impressão de que os japoneses sejam insinceros. De outra parte, é curioso que poucos japoneses dizem "sumimasen" quando se chocam levemente na rua. Até me parece que estão poupando o "sumimasen" para outras ocasiões.

O TANABATA

O Tanabata, também conhecido como Festival do Tecedor, Festival das Sete Noites ou Festival da Estrela, é um comemoração xintoísta, celebrada no dia 7 de julho. As pessoas colocam bambuzais no seu jardim e amarram papeizinhos com seus pedidos, comem vegetais típicos do verão, e soltam fogos de artifício. A região de Sendai é bastante famosa pelos seus belíssimos festivais de Tanabata. No segundo filme, a família Masaki percebe que a festa japonesa Tanabata é muito parecida com a Startica de Jurai.

CERTIDÃO DE NASCIMENTO

(quando os pais são brasileiros)

TRATA O CERTIFICADO DE NASCIMENTO EXPEDIDO PELO HOSPITAL AO DEPARTAMENTO DE HABILITAÇÃO E MORADIA DA PREFEITURA NO PRAZO DE 14 DIAS APÓS O NASCIMENTO. AS CRIANÇAS QUE NASCEREM NO JAPÃO TAMBÉM PRECISAM FAZER A CARTEIRA DE CADASTRAMENTO DE ESTRANGEIROS NO PRAZO DE 60 DIAS APÓS O NASCIMENTO. CASO ESTA CRIANÇA PERMANEÇA MAIS DE 60 DIAS NO JAPÃO, ELA SERÁ CONSIDERADA COMO ESTRANGEIRA E NECESSITARÁ DE VISTO DE PERMANÊNCIA E PASSAPORTE PARA PODER PERMANECER NO PAÍS.

ESCOLA DE MANGÁ NÃO É TUDO IGUAL.
COMPARE ANTES DE ESCOLHER ONDE ESTUDAR.

TRABALHOS DE ALUNOS QUE ATUALMENTE PRODUZEM ARTE PROFISSIONALMENTE NO ESTÚDIO DA AREAE

ABSOLUT VODKA
ACTIVIA
AXE
Bradesco
CITROËN
CloseUp
Comfort
ÉPOCA
Itaú
NOKIA
OMO
Rexona
SEDA
Unilever

ALGUNS DOS CLIENTES ATENDIDOS PELO ESTÚDIO DA AREAE

Liberdade
Liberdade
Rudge Ramos

AMPLA INFRA-ESTRUTURA

Liberdade
Rudge Ramos

PROFESSORES ALTAMENTE QUALIFICADOS

- ENSINO INDIVIDUAL
- AMBIENTE DESCONTRAÍDO
- ENCAMINHAMENTO PROFISSIONAL DOS ALUNOS COM BOM DESEMPENHO NAS AULAS

NOVA UNIDADE: FILIAL SANTA CRUZ!

MATRIZ LIBERDADE - Fone: (11) 3207-7624
R. da Glória, 279 - cj. 55 - Liberdade - São Paulo

FILIAL SANTA CRUZ - Fone: (11) 5084-5074
R. Loefgreen, 934 - Próximo ao Metrô Santa Cruz

FILIAL RUDGE RAMOS - Fone: (11) 4368-9173
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos - S. Bernardo do Campo

Horário de atendimento: de segunda à sabado das 9:00h às 18:00h
www.areae.com.br - contato@areae.com.br

areae escola de mangá

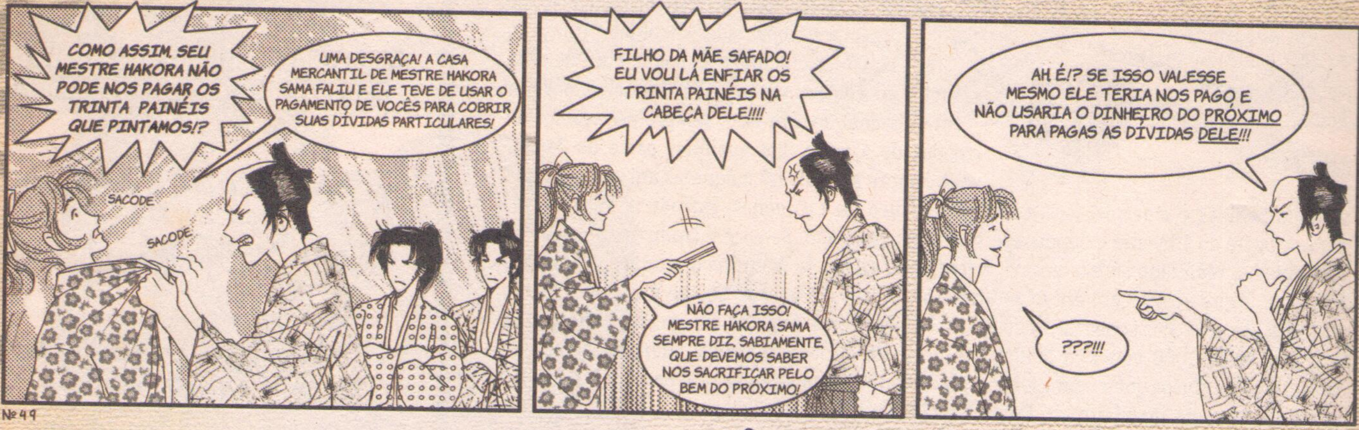
QUEM COMPARA, ESTUDA AQUI.

* Artes produzidas por: Bianca Lucchesi, Camila Macedo, Harumi Odagiri e Diogo Saito

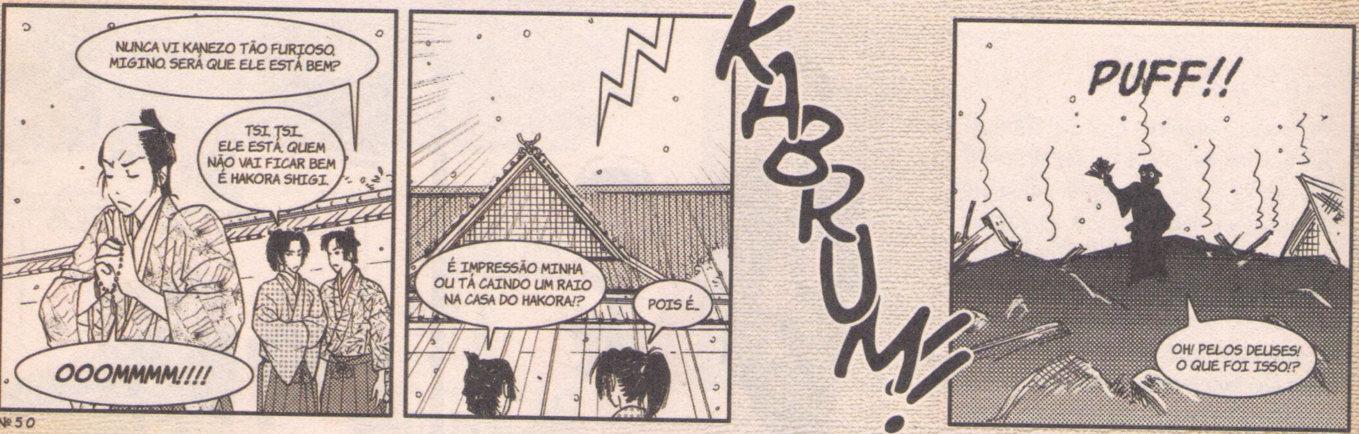
RONINS

Studio Seasons

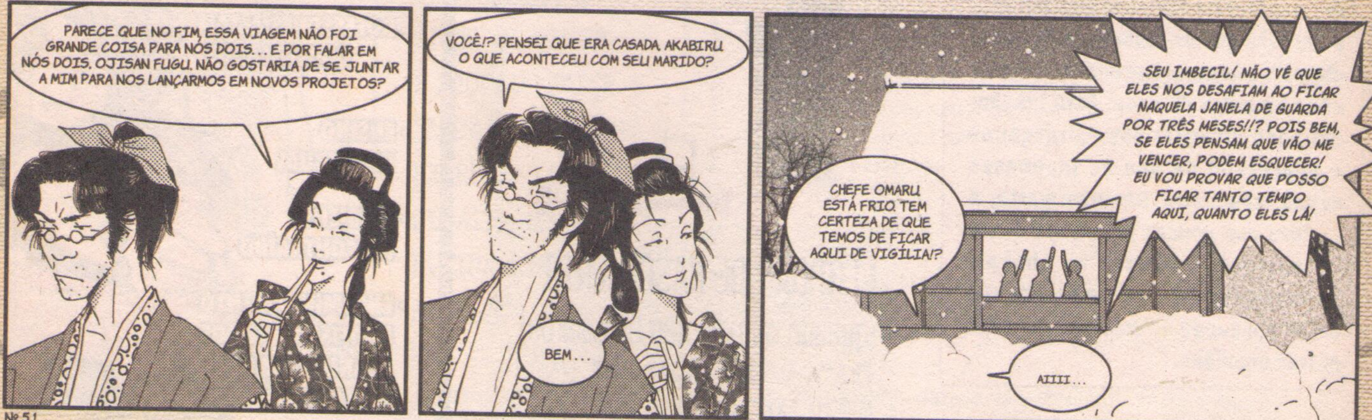
**Hakora Shigi vai à falência e,
enquanto provoca a ira de Kanezo,
novas perspectivas surgem no horizonte!**


COMO ASSIM, SEU MESTRE HAKORA NÃO PODE NOS PAGAR OS TRINTA PAINÉIS QUE PINTAMOS!?
UMA DESGRAÇA! A CASA MERCANTIL DE MESTRE HAKORA SAMA FALIU E ELE TEVE DE USAR O PAGAMENTO DE VOCÊS PARA COBRIR SUAS DÍVIDAS PARTICULARES!
SACODE
SACODE
FILHO DA MÃE, SAFADO! EU VOU LÁ ENFIAR OS TRINTA PAINÉIS NA CABEÇA DELE!!!!
NÃO FAÇA ISSO! MESTRE HAKORA SAMA SEMPRE DIZ, SABIAMENTE QUE DEVEMOS SABER NOS SACRIFICAR PELO BEM DO PRÓXIMO!
AH, É!? SE ISSO VALESSE MESMO ELE TERIA NOS PAGO E NÃO USARIA O DINHEIRO DO PRÓXIMO PARA PAGAS AS DÍVIDAS DELE!!!
???!!!

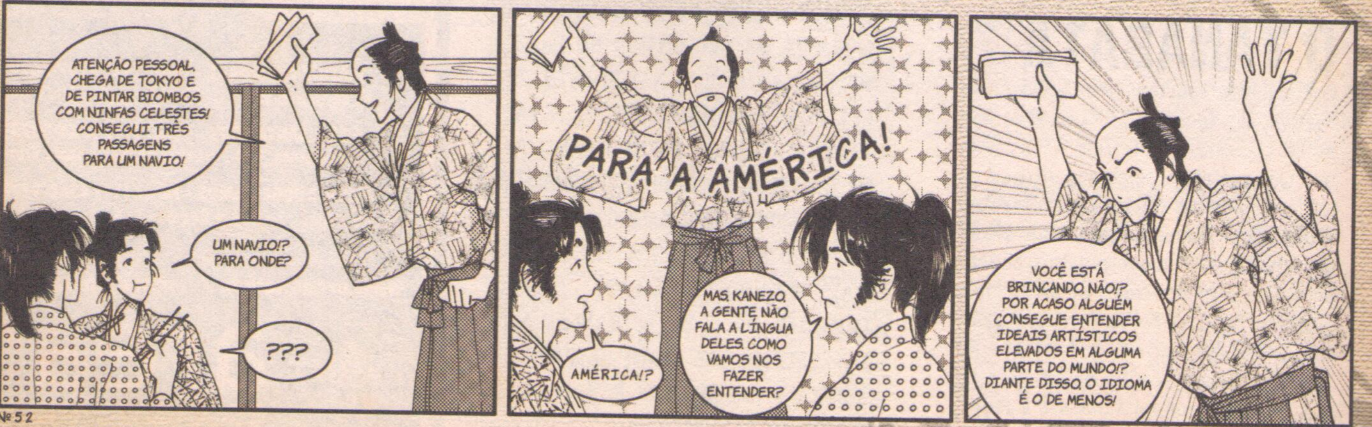
Nº49


NUNCA VI KANEZO TÃO FURIOSO, MIGINO. SERÁ QUE ELE ESTÁ BEM?
TSI, TSI. ELE ESTÁ. QUEM NÃO VAI FICAR BEM É HAKORA SHIGI.
OOOMMMM!!!!
É IMPRESSÃO MINHA OU TÁ CAINDO UM RAIO NA CASA DO HAKORA!?
POIS É.
KABRUM!!
PUFF!!
OH! PELOS DEUSES! O QUE FOI ISSO!?

Nº50


PARECE QUE NO FIM, ESSA VIAGEM NÃO FOI GRANDE COISA PARA NÓS DOIS... E POR FALAR EM NÓS DOIS, OJISAN FUGU, NÃO GOSTARIA DE SE JUNTAR A MIM PARA NOS LANÇARMOS EM NOVOS PROJETOS?
VOCÊ!? PENSEI QUE ERA CASADA, AKABIRU. O QUE ACONTECEU COM SEU MARIDO?
BEM...
CHEFE OMARU, ESTÁ FRIO. TEM CERTEZA DE QUE TEMOS DE FICAR AQUI DE VIGÍLIA!?
SEU IMBECIL! NÃO VÊ QUE ELES NOS DESAFIAM AO FICAR NAQUELA JANELA DE GUARDA POR TRÊS MESES!!? POIS BEM, SE ELES PENSAM QUE VÃO ME VENCER, PODEM ESQUECER! EU VOU PROVAR QUE POSSO FICAR TANTO TEMPO AQUI, QUANTO ELES LÁ!
AIIII...

Nº51


ATENÇÃO PESSOAL, CHEGA DE TOKYO E DE PINTAR BIOMBOS COM NINFAS CELESTES! CONSEGUI TRÊS PASSAGENS PARA UM NAVIO!
UM NAVIO!? PARA ONDE?
???
PARA A AMÉRICA!
AMÉRICA!?
MAS, KANEZO, A GENTE NÃO FALA A LÍNGUA DELES. COMO VAMOS NOS FAZER ENTENDER?
VOCÊ ESTÁ BRINCANDO, NÃO!? POR ACASO ALGUÉM CONSEGUE ENTENDER IDEAIS ARTÍSTICOS ELEVADOS EM ALGUMA PARTE DO MUNDO!? DIANTE DISSO, O IDIOMA É O DE MENOS!

Nº52

CONTINUA...

© 2009 STUDIO SEASONS. WWW.STUDIO.SEASONS.NOM.BR

NeoTOKYO

Difícil dizer
se o sabor fica mais tempo
na boca ou na cabeça.

JWT.COM.BR

Sorvetes Nestlé
Heaven
ZERO% DE GORDURA
1 Litro

Experimente a Linha Premium Heaven.
Um sorvete feito com ingredientes selecionados,
com mais calda e muito mais cremoso.

Sorvetes Nestlé
Heaven®
Caiu do céu.